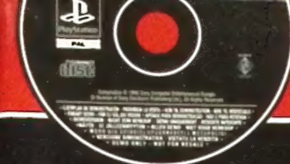


EXKLUSIVA DEMON PÅ CD:N

C-12: FINAL RESISTANCE, LIBERO GRANDE INTERNATIONAL, THE SIMPSONS WRESTLING, FATAL FURY WILD AMBITION, CALIFORNIA WATERSPORTS, PANZER FRONT, MED FLERA



PlayStation

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 42

STÖRST I SVERIGE

MAJ 2001 PRIS: 59:50:-

THE SIMPSONS WRESTLING

STOR RECENSION!

AMERIKAS GULASTE FAMILJ SOM DU ALDRIG SETT DEM FÖRR

19 RECENSIONER!

TIME CRISIS PROJECT TITAN
DRIVING EMOTION TYPE-S
QUAKE III REVOLUTION
ZONE OF THE ENDERS
FREESTYLE SCOOTER
SUPER CROSS 2001
EXTERMINATION
ONI
MED FLERA!

14 SIDOR

TIPS

MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND
DRIVER 2 OCH HELA LÖSNINGEN PÅ TOMB RAIDER CHRONICLES

TÄVLA OCH VINN SPEL, WALKIE-TALKIES, UPPBLÅSBAR FÅTÖLJ, MUGGAR, T-SHIRTS, POSTERS OCH NYCKELRINGAR

MD Medströms Dataförlag AB

TIDSAM 0740-05

05

7 388074 005958

SVERIGES OFFICIELLA PLAYSTATION-TIDNING

You're halfway safe here. But which half ?

nothing is for sure
except your fear.

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Soon, you won't be able to stand being alone in the dark. Edward Carnby, the supernatural detective returns, this time with Aline Cedrac in a dual nightmare doomed to become yours. With unbeatable cinematic production and a chilling script, each evil encounter entangles you further in a frightening adventure of heart-stopping terror. The question is with the horror that awaits each fateful step, will you ever see beyond your fear ?

www.aloneinthedark.com



Coming soon on PC CD ROM

Coming soon on Dreamcast



GAME BOY COLOR



Coming soon on PlayStation 2

INFOGRAMES

Infogrames Nordic AB
Gunnebogatan 32, 163 53 Spånga, Sverige
Tel: +46 8 761 10 01, Fax: +46 8 761 39 49
E-mail: mail@se.infogrames.com

SVENSKA PlayStation Magasinet

UTGIVARE: Medströms Dataförlag AB

REDAKTION:
Chefredaktör: Andreas Frisk
Layout: Anna Clason och Lena Lauren

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Björn Lorentzi

MEDARBETARE:
Gustav Bjarneby
Therese Friberg
Mikael Zethelius

ENGELSK REDAKTION:
Mike Goldsmith, Mark Donald, Nick Moyle, Milford Coppock, Liv Kvello, Dan Mayers, Catherine Channon, Richard Keith, Lee Hall, Andrea Toal, Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, Jonathan Davies, Aaron Taylor, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Al Bickham, Jes Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam, Paul Rose, Richard Keith och Simon Middleweek

TRYCK: Hansaprint Åbo, Finland

PRENUMERATION:
Helår (12 nummer): 529 kronor
Halvår (6 nummer): 299 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08–617 23 80
www.prenservice.nu

ANNONSBOKNING:
Anders Rinaldo, tel: 08-692 66 19
Mikael Olovsson, tel: 0470-703 113

Medströms Dataförlag AB
112 85 Stockholm
Tel: 08–692 66 00 **Fax:** 08–650 97 05
E-post: psm@medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se

Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor eller prenumerationsfrågor per telefon.

LEDARE



Våren är här med allt vad det innebär. För oss som gillar spel är detta dock inte höjdpunkten på året, då det andra kvartalet nämligen brukar innebära speltorka. Man får helt enkelt damma av julklappsspelen eller *försöka* att hitta något intressant i butikernas spelhyllor.

Att det är ont om nya titlar är något som ni läsare tyvärr fått lida för. Den senaste månaden har vi fått många brev och telefonsamtal från besvikna tidningsköpare angående vår demoskiva. Vi är de första att erkänna att kvaliteten på den förra demoskivans innehåll inte höll den klass som ni är vana vid. Detta beror dels på att det är lågsäsong och att utvecklarna helt enkelt inte gör spelbara demos i samma utsträckning som förut. Tyvärr så går inte heller innehållet på månadens skiva att jämföra med de vanligtvis storslagna demofesterna vi brukar bjuda på. Vi har klämt in *samtliga* spelbara demos som finns tillgängliga på månadens CD, det vill säga två stycken (chefredaktören duckar för tomaterna).

Varför görs det inga spelbara demos då? Det utvecklas färre spel till PSone och spelföretagen har skurit ner på sina PSone-budgetar till förmån för PlayStation2. Detta har inneburit att utvecklingsteamen har blivit tvungna att snabbt färdigställa sina PSone-projekt för att inte missa PlayStation2-releasen, och i all brådska så har det inte funnits tid för sådan lyx som att göra spelbara demon.

Nu i efterhand, med facit i hand, så kan man väl konstatera att det kanske inte var någon brådska. När PlayStation2 väl kom hit till Sverige så fanns det för få maskiner och så var den dyr. Att PSone-försäljningen skulle minska och att den nya konsolen skulle dominera marknaden har vi inte sett än, och nu vill man satsa på den gamla trotjänaren igen.

Tyvärr kommer det att ta en tid innan demobeståndet har normaliserats och under tiden kommer vi att försöka göra det bästa av situationen. Det har varit efterfrågan på äldre demos då många av våra baknummer är slutsålda, därför kommer vi att reprisera gamla kvalitetsspel så att ni får chansen att komplettera samlingarna. Vi skall försöka att göra allt för att kunna ge er de få nya spelbara demon som finns tillgängliga. För alla mästerspelare så har vi förutom detta en liten bonusaktivitet på gång som är knuten till demoskivan. Mer om detta i kommande nummer.

Trevlig läsning!

ANDREAS FRISK

Andreas Frisk, Chefredaktör

UR INNEHÅLLET
NUMMER 42 MAJ 2001



FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 42
MAJ 2001



sidan 20

INGEN RÄDDER FÖR VARGEN HÄR
Får får får? I väntan på recensionen så får ni här en smygtitt på Gråbens kusin Ralph och de andra fårskallarna i *Sheep, Dog 'N' Wolf.*



sidan 38

THE SIMPSONS WRESTLING
De är gula och arga. Se Amerikas mest känd kärnfamij gå loss på varandra och de andra medborgarna i Springfield.





sidan 66

TOMB RAIDER CHRONICLES
Sitter du fast i en fuktig krypta och inte riktigt vet vad du skall ta dig till? Frukta inte! Vi har hela lösningen på Tomb Raider Chronicles!

20 SHEEP, DOG 'N' WOLF

EURO DEMO 70



C-12: FINAL RESISTANCE
Spelbar

Du är Vaughan, låt inte ondskan från yttre rymden stjäla vårt kol.

LIBERO GRANDE INTERNATIONAL
Spelbar

Ett lite annorlunda fotbollsspel.

THE SIMPSONS WRESTLING
Video

Amerikas mest kända kärnfamilj som du aldrig har sett dem förr.

CALIFORNIA WATERSPORTS
Video

Sol, segel och saltvatten.

FATAL FURY: WILD AMBITION
Video

Gillar du *Street Fighter* så är chanserna goda att du gillat detta.

SAMURAI SHOWDOWN: WARRIORS RAGE
Video

Vilda svärd och nobla samurajer.

PANZER FRONT
Video

Pansarvagnssimulator i Andra världskrigsmiljö.

RUGRATS IN PARIS
Video

Baserat på filmen med samma namn.

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE
Video

Gubbarna i färgglada trikåer gör fortsatt karriär på PSone.

LÄS MER PÅ SIDAN 75

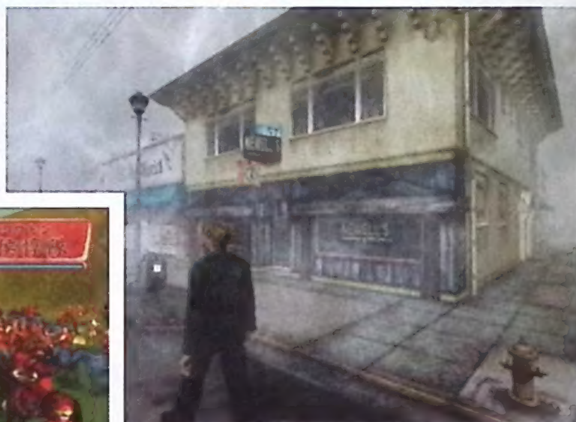
STOR SPELMÄSSA I JAPAN

TOKYO GAME SHOW SPRING 2001









Från vänster: *Final Fantasy X, Ace Combat 4, Kessen* och *Silent Hill 2.*

Härom veckan gick Tokyo Game Show av stapeln, en spelmässa i centrala Tokyo där alla de stora japanska spelutvecklarna stolt visar upp sina nya alster. Trots ett modigt försök av mjukvarujätten Microsoft att sätta sin kommande konsol XBox i rampljuset är det svårt att påstå annat än att PlayStation2-spelen dominerade på mässgolvet. Ett stort antal titlar till Sonys fortfarande heta maskin visades upp och nedan finner ni de antagligen mest intressanta.

Till allas stora glädje valde Square att släppa på sekretessen kring *Final Fantasy X* och lät ivriga japaner spela valda delar ur spelet. Ni som oroar er över *Final Fantasy*-seriens övergång till 128-bitarsformat kan gott sluta med det nu eftersom del tio ser minst lika vacker ut i rörelse som på de bilder som tidigare visats. De portioner ur spelet som fanns att tillgå inkluderade bland annat ett mystiskt förfallet tempel samt omnejderna kring ett tropiskt vattendrag. De tidigare förrenderade bakgrunderna har som ni kanske vet ersatts av helt tredimensionella sådana men tack vare Squares duktiga grafikprogrammerare är omgivningarna i *Final Fantasy X* minst lika snygga som miljöerna i dess föregångare. Striderna fungerar ungefär som förut men äger nu ibland ofta rum direkt istället för att spelet skiftar till ett separat kampläge. Så kallade summon-magier där hjältarna frammanar olika bestar finns fortfarande med men här stannar de allierade monstren och hjälper till i sammandrabbningen istället för att bara försvinna efter att de gjort sin explosiva entré.

Final Fantasy X kommer att släppas i Japan den 19:e juli och efter ytterligare några månader komma hit till västvärlden. Som det ser ut nu kommer nog ingen att bli besviken.

En annan titel som fick många att lyfta kraftigt på ögonbrynen var Konamis uppföljare till den oförklarligt rysliga skräckorgien *Silent Hill.* Del två handlar om en man vid namn James som vind för våg beger sig till den på ytan lugna amerikanska småstaden Silent Hill efter att ha fått ett brev från sin sedan länge bortgångna fru. När han väl kommer till staden brakar givetvis helvetet bokstavligt talat löst och stackars James dras in i såväl ondskefulla dimensioner som galenskap. Precis som i originalet har Konami använt sig av dimma och mörker för att skapa så läskiga omgivningar som möjligt samtidigt som ett nervnedbrytande soundtrack bestående av diverse konstiga skrapanden och vrål ackompanjerar allt. Förutom en lång trailer som visade upp blandade delar av spelet lät Konami mässbesökare vandra runt i ett murrigt sjukhus innebott av olika skrämmande skapelser. *Silent Hill 2* är schemalagt för release någon gång i höst strax innan *Metal Gear Solid 2.* Konami vill tydligen se till att vi blir rikligt upptagna fram emot slutet av året.

Mitt i allt avslöjade Namco mer om sitt stora kommande rollspel som tidigare gått under det mystiska namnet *Project X.* Utan att ens visa en glimt ur spelet blev det ändå ett av de hetaste samtalsämnena på mässan, kanske just för att företagets avslöjanden var relativt oväntade. *Xenosaga* heter numera det ambitiösa projektet och skall bli en slags uppföljare till *Xenogears*, ett omåttligt kritikerrosat episkt rollspel som av någon outgrundlig anledning aldrig släpptes här i Europa. Orsaken till att presentationen var så chockerande för många är att det faktiskt var Square som låg bakom *Xenogears.* Numera jobbar nästan hela teamet bakom originalspelet för Namcos dotterbolag Monolith Soft som har rättigheterna till *Xenogears*-världen. Namco planerar att avtäcka *Xenosaga* fullständigt i juni, och var så säkra på att vi återkommer då.

I övrigt visades en hel del andra intressanta men givet mindre titlar. Namcos flygplansspel *Ace Combat 4* ser ut att om inte annat vara väldigt välgjort på det grafiska planet och uppföljaren till KOEIs strategihit *Kessen* verkade väldigt lovande. Förhoppningsvis beslutar sig Electronic Arts för att ta hit även del två. Förutom att visa mer av det fantastiska *Gran Turismo 3: A-Spec* lät Sony mässbesökare skåda en underlig myggsimulator där spelaren tar formen av en liten mygga vars uppgift är att suga blod ur så många intet ont anande människor som möjligt. Konami hann i förbifarten dessutom med att utannonsera *Suikoden 3*, det tredje spelet i deras lyckade rollspelsserie.

Räkna med att få reda på mycket mer om alla dessa spel när nästa stora spelmässa äger rum, nämligen den gigantiska E3-mässan i Los Angeles i mitten av maj. Till dess, dröm vidare och titta på de vackra bilderna. Snart kommer ni att kunna spela alla dessa spel på en PlayStation2 i lugn och ro hemma.

NOTISER

Japan ser ny PS2

Ännu en ny PlayStation2-modell har dykt upp i Japan. Till skillnad från oss har japanerna tidigare inte haft den enkelt utbyggbara konsoltypen med en expansionslucka på baksidan, men nu kommer Sony se till att den modellen finns tillgänglig även i maskinens hemland. Luckan kommer precis som här att användas för att bygga ut konsolen med en hårddisk och bredbandsadapter. Mindre roligt för de som redan köpt en äldre version, kanske?

Höken är lös igen

Är ni redo för en ny del i världens bästa skateboardspelsserie? Det är i alla fall Activision som nu utannonserat *Tony Hawk's Pro Skater 3.* I del tre utlovas nya banor tagna från världens alla hörn, fler verklighetsbaserade åkare samt förbättrad grafik, särskilt på PlayStation2. Något eventuellt releasedatum är ännu icke satt, men spelet skall släppas till så många som sex olika format vilka inkluderar såväl den gamla som den nya PlayStation-konsolen.

Nytt *Clock Tower*-spel

Ni som uppskattade de skräckinjagande *Clock Tower*-spelen till PlayStation har mer gott att vänta. Trots att Human, företaget som utvecklade spelen, sorgligt nog har gått i konkurs skall serien fortsätta på PlayStation2 tack vare ett samarbete mellan Capcom, Flagship och Sunsoft. *Clock Tower 3* kommer bland annat att handla om en ung kvinna som hemsöks av onda gastar och spöken. Håller i projektet gör Kinji Fukasaku, en erfaren filmregissör som ofta arbetar med den världskände japanske skådespelaren Takeshi Kitano.

Långsam taxi

Den efterlängtade PlayStation2-versionen av Segas minst sagt galna taxibilsspel *Crazy Taxi* är försenad. Istället för att ha släppts i april bör det nå butikshyllorna någon gång under maj månad om utgivarna Acclaim får som de vill.



VÅLDSAMT KUL PÅ FYRA HJUL

OMSKAKANDE RACINGLIR

Alla ni som spelat det underbara snowboardspelet *SSX* till PlayStation2 minns säkerligen att en stor skärm som visar texten *EA BIG* i stora bokstäver uppenbarar sig så fort man sätter igång spelet. *BIG* är Electronic Arts nya serie spel som tar vanliga sporter och gör dem till mer overkligt extrema spelupplevelser.

Rumble Racing till PlayStation2 är företagets nästa spel i denna *BIG*-serie. Det är löst besläktat med det äldre *Nascar Rumble* till PlayStation då namnen är snarlika, men där slutar likheterna ganska abrupt. *Rumble Racing* handlar om extrem racing under minst lika extrema förhållanden. Galna hopp, våldsamma vapen och gaspedaler pressade till bristningsgränsen är några av de ingredienser som Electronic Arts hoppas ska kröna *Rumble Racing* till de galna bilspelens konung. Redan nu har de lyckats klämma in över 15 banor samt 35 olika bilar och vi får hoppas att de inte slutar där. *Rumble Racing* bör nå Sverige senast till hösten om allt går som smort.





Rumble Racing är nästa spel i Electronic Arts *BIG*-serie, kanske en kommande bilspelskung?

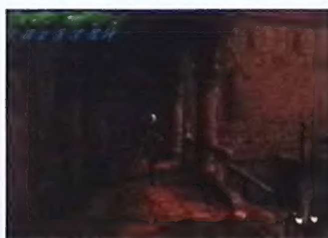
DEMONISK SKRÄCKACTION

DJÄVULEN TAR TILL TÅRAR

Shinji Mikami, den talangfulle mannen bakom legendariska spelserier såsom *Megaman* och *Resident Evil* är tillbaka med ett helt nytt PlayStation2-alster. *Devil May Cry* är ett actionspel där spelaren axlar rollen som Dante, en man med demonblod pulserandes i ådrorna. Dantes hjältemodige far har dödats av ingen mindre än djävulen själv, och som hämnd ger sig Dante ut på jakt efter alles vår hin håle. Men mellan djävulen och hjälten står såklart helvetets alla onda monster.

Här tar spelaren alltså vid och springer runt i minutiöst detaljerade medeltidsinspirerade gotiska omgivningar, vilt skjutandes på allt som rör sig. Kameravinklarna är snarlika de i *Resident Evil*-spelen med den markanta skillnaden att alla miljöer i *Devil May Cry* är renderade helt i 3D. Dante rör sig dessutom mycket smidigare än hjältarna från herr Mikamis tidigare skräckspel och har betydligt fler trick i rockärmen då *Devil May Cry* är betydligt mer actionbetonat.

Har vi tur får vi ta kontrollen över den demoniske Dante redan i höst förutsatt att Capcom och Mikami tycker sig vara klara med spelet då.



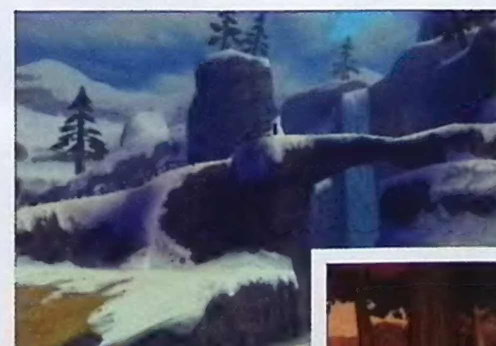




Gothrockare med finkalibrigt vapen på jakt efter djävulen själv.

NYTT FRÅN SKAPARNA AV LARA CROFT

VALLA DJUR PÅ PLAYSTATION2







Får i flock och naturskildringar är ett lyckat miljöombyte från den högbystade äventyrerskan.

De flitiga gossarna på Core Design i England är trötta på att bara göra *Tomb Raider*-spel. Äntligen har de nu fått chansen till att jobba på ett helt nytt eget projekt till PlayStation2.

Sagda projekt, som går under namnet *Herdy Gerdy* går ut på något så ovanligt som att valla djur. Den unge hjältens stackars far har utsatts för en hemskt förtrollning och enda sättet att bryta den är genom att vinna en prestigefylld djurvallningsturnering. Hans uppgift är att leda flockar av hjärndöda kreatur genom olika typer av landskap och se till att de små gynnarna når ett utsatt mål utan att komma till skada. Till skillnad från tidigare spel där målet har varit att valla djur styr spelaren här en figur som själv springer omkring i en 3D-värld istället för att endast kommendera runt djuren på en karta. Core Design har alltid varit ena hejare på att göra snygg grafik och det syns inte minst i *Herdy Gerdy*. Figurerna och omgivningarna är färgstarka och ser ut att vara hämtade direkt ur en tecknad serie.

Om en nöjd spelutvecklare är detsamma som en bra spelutvecklare får vi se när *Herdy Gerdy* släpps i höst. Core Design är nämligen som sagt överlyckliga över att få jobba med annat än bara den storbystade Lara Croft och vi får hoppas att det banar väg för ett roligt spel.

NOTISER

Ännu mer *Time Crisis*

Förra månaden rapporterade vi att flera nya *Time Crisis*-spel var på väg till PlayStation, och nu har Namco offentliggjort att även arkadhiten *Time Crisis II* kommer att komma till PlayStation2. Antagligen planerar Namco att släppa det samtidigt som deras nya USB-kompatibla *GunCon*-pistol dyker upp. Antagligen kommer man att kunna spela det nya spelet även med äldre ljuspistolsmodeller. Mer om *Time Crisis II* efter den stora spelmässan E3 i maj.

Motorcyklar i framtiden

Sonys utvecklingsdivision i Santa Monica som för närvarande jobbar med *Twisted Metal: Black* håller även på med ett tills vidare namnlöst futuristiskt motorcykelspel för PlayStation2. Speliden låter snarlik den i *Extreme G3* (se föregående nummer), med den skillnaden att alla tävlanden här är fastvuxna i sina motorcyklar. Låter spännande.

Krångel med *Metal Gear*

Om du har varit en av dem som köpt PlayStation2-spelet *Zone of the Enders* tillsammans med demoversionen av *Metal Gear Solid 2*, men inte fått sistnämnda skiva att fungera beror det troligen på skivan. Ett antal felaktiga demoexemplar är ute i omlopp och råkar du ha ett av dessa är det bara att vända dig till din återförsäljare och byta in skivan. Lycka till. Om du inte skaffat *Zone of the Enders* än så rekommenderar jag att du gör det, inte minst för *Metal Gear*-demon.

Håll i ratten!

I samband med *Gran Turismo 3: A-Spec* till PlayStation2 planerar Sony att släppa en särskild ratt ämnad att kontrollera spelets många bilar med. Ratten kommer bland annat att ha en så kallad "Force Feedback"-funktion utvecklad i samarbete med Logitech; det vill säga en inbyggd motor som gör motståndet i ratten mer realistiskt. Tänk er en betydligt mer avancerad version av skakfunktionen i DualShock inbyggd i en ratt helt enkelt.



NOTISER

Mer Dark Cloud

Mörka men välkomna moln synes vid horisonten då PlayStation2-rollspelet *Dark Cloud* tydligen kommer att få en uppföljare som ska bli såväl större som snyggare än föregångaren. Del ett har fortfarande inte släppts i väst än, men utvecklarna på Level Five jobbar för fullt med att vi ska få en så trevlig rollspelsupplevelse som möjligt. De håller nämligen på med att uppgradera originalspelet med nya fiender, vapen och annat smått och gott till fördel för oss icke-japaner.

Grandia II till PS2?

Segas 128-bitarsmaskin Dreamcast är tråkigt nog på väg mot en oundviklig död och nu ser det ut som om en av konsolens senaste stortitlar kommer att konverteras till PlayStation2. Envisa rykten talar för att det storslagna rollspelet *Grandia II* snart kommer att bli tillgängligt även på Sonys 128-bitare och därmed gå ett liknande öde till mötes som dess föregångare. *Grandia* släpptes nämligen till Segas floppkonsol Saturn och konverterades sedan till PlayStation så att många fler fick njuta av det välgjorda rollspelet.

Mer BMX med Mirra

Acclaim blev så pass nöjda med sitt BMX-spel *Dave Mirra Freestyle BMX* att de redan nu har en PlayStation2-bunden uppföljare på gång. Många nya banor samt nya karaktärer står på menyn och självfallet även de obligatoriska grafikuppgraderingarna i och med övergången till nytt format. Spelet kommer att presenteras i sin helhet på E3-mässan i maj.

Batman hämnas

Allas vår heroiske favoritfladdermusman kommer att landa på PlayStation2 tack vare Ubi Soft. *Batman: Vengeance*, som spelet heter kommer att vara ett tredimensionellt actionäventyrsspel baserat på den tecknade Batman-serien. Spelutvecklarna på Ubi Soft hoppas vara klara med läderlappens nya eskapader lagom till jul.



ÖRONGODIS FÖR KONSOLÄGARE

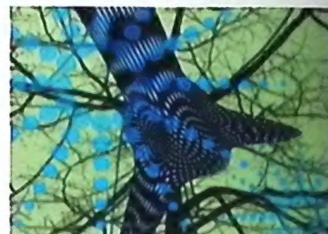
LJUDDEPARTEMENT BLIR SPEL

Det Londonbaserade skivbolaget Ministry of Sound är minst sagt stora inom sitt område. Förutom en skivlabel håller de dessutom i några av Europas största nattklubbar och har ett klädmärke samt mycket annat smått och gott i portföljen. Nu när TV-spel börjar bli allmänkultur är det väl inte mer än rätt att de får sin logotype på en spelförpackning också, eller?

För er som inte känner till Ministry of Sound kan jag berätta att de specialiserar sig på dansmusik såsom house, trance och garage. Spelet som är på väg är alltså centrerat kring rytmisk musik, men inte riktigt på så vis som tidigare musikspel vi sett på marknaden. Här ska man varken dansa, spela på gitarrer eller banka på trummor. Istället är tanken att man med hjälp av olika visuella effekter ska skapa passande musikvideos till låtarna.

Med vagnslaster av den bästa dansmusiken tillgänglig idag tack vare Ministry of Sounds digra licensregister kan vi redan nu säga att spelet kommer ha väldigt bra musik, men om det blir mer än bara örongodis får vi se när det kommer. *Modern Groove: Ministry of Sound Edition*, som för övrigt utvecklas av Ubi Soft, beräknas släppas inom några månaders tid på PlayStation2.







NYTT *BROKEN SWORD*-SPEL PÅ PLAYSTATION2

HÅRDKOKTA ÄVENTYR

Broken Sword: The Sleeping Dragon **heter den tredje och senaste delen i Revolutions stämningsfulla äventyrsserie. Spelet har nyligen utannonserats; säkerligen till fansens förvåning då många trodde att serien skulle få ett snöpligt slut efter del två. Följeslagarna bör dock vara beredda på att en del kommer att ha ändrats i och med deras nästa besök hos huvudpersonerna George och Nico.**

Revolution har valt att låta de utpräglade äventyrselementen blekna bort en aning och håller istället på med att skapa mer av ett actionäventyr än ett klassiskt äventyrsspel. Även spelvärlden och själva karaktärerna har genomgått en designförändring vilket resulterar i en look som ser betydligt mer allvarlig och hårdkokt ut än den i de tidigare alstren. Detaljer, såsom spelets handling, är fortfarande höljda i dimma då Revolution grundligt håller locket på projektet. Inga bilder ur själva spelet har visats upp än, endast en logotype tillsammans med några sketcher som visar den nya karaktärsdesignen. Revolution planerar att ha spelet färdigt någon gång i höst då det släpps till PlayStation2. Vi får hoppas att de lyckas bibehålla originalens stämningsfyllda atmosfär samtidigt som de förnyar serien, för något annat vore väl synd?



Tro det eller ej, men det kommer en tredje del i *Broken Sword*-serien.

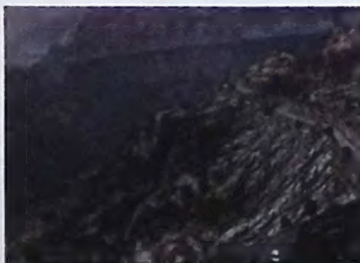
AMBITIÖST BILSPELSPROJEKT

VACKER RALLYRACING

Rallyspel är inget nytt påfund direkt, men Evolution Software hoppas i och med *World Rally Championship 2001* att kunna blåsa nytt liv i genren. Hur? Med hjälp av häpnadsväckande fotorealistisk grafik. Alla vi som spelar TV-spel vet självfallet att det är spelkänslan som räknas i första hand, inte den visuella biten. Men det går ändå knappt att låta bli att tappa hakan när man ser *World Rally Championship 2001* på PlayStation2. Bilarna är minutiöst detaljerade och omgivningarna är så övertygande att de nästan skulle kunna vara landskapsfoton.

Förutom banbrytande grafik kommer spelet ståta med en rallylicens från FIA-samfundet och ha licensierade bilar som Mitsubishi Lancer samt verkliga förare som till exempel Tommi Mäkinen. De riktigt inbitna bilfantasterna kommer även att kunna modifiera och justera över 150 olika variabler på bilarna för att kunna få till precis rätt körkänsla.

Evolutions ambitiösa automobilprojekt beräknas vara färdigt lagom till då höstmörkret börjar falla så det kanske är dags att börja finslipa på mörkerkörningen redan nu, eller vad säger ni?



Renderat eller verklighet? I *World Rally Championship* suddas nästan gränsen ut och miljöerna liknar landskapsfoto.





PÅ RITBORDET

TITEL:

Technomage

ANTECKNING:

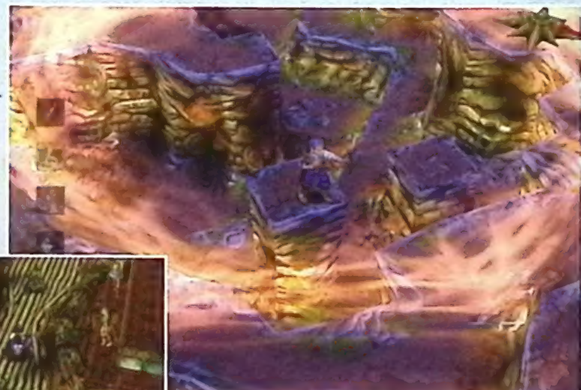
ETT NYTT ROLLSPEL ENLIGT KLASSISKT SNITT… FRÅN TYSKLAND? INTRESSANT…

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Rollspel
UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Sunflowers
RELEASE DATUM:	Juni
FÄRDIGT:	85%






***Technomage* blandar demoniska monster med utforskande och inlärning av nya färdigheter på imponerande platser.**



Rollspel tenderar att vara synonyma med Japan – de långa köerna, den allmänna passionen i samband med nya *Final Fantasy*-spel, och så alla de där andra äventyren som aldrig når oss här i väst.

Technomage har en lite annorlunda bakgrund då det utvecklats av det tyska företaget Sunflowers, men det innehåller typiska rollspelsmiljöer.

– Det utspelas i Gothos, förklarar produktmanagern Stephan Winter. Det är en plats där olika civilisationer lever tillsammans i harmoni. Bland dessa finns dreamers och steamers. De förra utforskar magi och örtkurer medan de senare är besatta av mekaniska saker. De respekterar varandra men går skilda vägar i enlighet med en uråldrig överenskommelse om att de aldrig ska beblanda sig med varandra.

Vår hjälte, Melvin, är produkten av ett förbjudet förhållande mellan en dreamer och en steamer – en orsak till att inte lita på honom, enligt Gothosinvånarna. När en oförklarad katastrof sker i staden tvingas han fly efter att ha blivit falskt anklagad av en rad personer.

– Det markerar början på ett utmanande äventyr som kommer avgöra såväl Melvins som Gothos öde, säger Winter. Eftersom han har både en dreamers och en steamers egenskaper är han den ende som kan rädda Gothos.

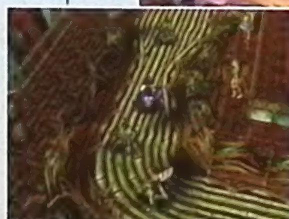
Melvins äventyr tar honom genom åtta världar med mer än femtio nivåer att utforska. På vägen möter han en ensam ung dam vid namn Talis. Hon har liksom Melvin känt sig utstött från samhället på grund av mixat föräldraskap.

– När Talis först möter Melvin verkar hon blyg och misstänksam, berättar Winter för oss. Men när hon får reda på att de har något gemensamt i sitt utanförskap bestämmer hon sig för att följa med på hans äventyr. Trots att Talis inte är en spelbar karaktär, har hon en avgörande roll då hon hjälper Melvin i strider och kommer med goda råd.

Precis som man kunde vänta sig är äventyret kantat av faror. Under sin färd genom och bortom Fairy Forest möter Melvin alla möjliga sorters otrevliga varelser – spöken, troll, drakar och en ond ande vid namn Hulax, som lever på varelsers rädsla. Med hjälp av klassiska rollspelselement som Experience Points och Hit Points får Melvin de nödvändiga färdigheter, både magiska och mekaniska, som behövs för att besegra mörkrets arméer och rädda riket Gothos.

Det låter verkligen som en intressant historia enligt klassiskt japanskt rollspelssnitt. Vi kommer med mer information i nästa nummer. ■

Nick Ellis




Precis som i alla bra rollspel dyker det upp ett antal olika karaktärer.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Sunflowers
NAMN:	Stephan Winter
POST:	Produktmanager
BAKGRUND:	Sunflowers har funnits sedan 1993 och har producerat ett antal PC-spel, däribland strategiserien *Anno*.
INSPIRATION:	*Final Fantasys* omisskännliga atmosfär kan kännas av i *Technomage*.

CITAT: **"Melvins äventyr tar honom genom åtta världar och 50 nivåer"**

CMN Group

SCANDINAVIA

Releasedatum 5/5

OPERATION

WINBACK

PlayStation.2

koei

www.koeigames.com

MiDAS GAMES

WWW.OPERATIONWINBACK.COM

TITEL:

Lego Island 2

ANTECKNING:

DE SMÅ DANSKA GUBBARNA GER SIG UT PÅ NYA ÄVENTYR

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Äventyr
UTGIVARE:	Lego Media
UTVECKLARE:	Silicon Dreams
RELEASE DATUM:	Vår 2001
FÄRDIGT:	95%







Det här är Brickster som rymmer ut ur fängelset på ön i en stulen polishelikopter. Innan Pepper sätter efter honom, så måste han hämta alla sidorna ur Constructopedia som ligger utspridda på de olika öarna.



Lego Island 2 innehåller en hel del minispel till allas stora förtjusning.







Pepper tröttnar ibland på att leka detektiv och då beger han sig till skateboardparken där han övar sig på sina våghalsiga trick.

L*ego Island 2* är inte, som man kunde tro, en liten värld uppbyggd av några hus, en polisstation och kantiga, stela gula figurer. Nej, *Lego Island 2* har mer än så att bjuda på. Välkommen i en fantastisk 3D-värld som formligen svämmar över av färger och små figurer som vid det här laget är riktiga gamlingar eftersom de har funnits i över femtio år.

Titeln indikerar bara att det skulle finnas en ö med i spelet, men i själva verket utspelar sig äventyret på fyra olika öar.

Lego Island kom aldrig till PlayStation, men väl till PC, och där blev spelet väl emottaget. Utvecklarna har tidigare skapat titlar med annan inriktning som till exempel *Michael Owen's World League Soccer* och *UEFA Champion's League*-serien, och med *Lego Island 2* har de gett sig på en helt ny genre, vilket de uppenbarligen lyckats bra med.

För att förbereda sig inför den stora uppgiften, så gjorde teamet det enda rätta: de satte sig och lekte med Lego, och de gör det fortfarande. Spelets producent Darren Drabwell förklarar:

– De från Lego skickade hit mängder med Lego som vi kunde använda oss av när vi skulle experimentera och bygga upp små världar.

Spelet riktar sig främst till de under 12 år, men man har ändå lagt ner en hel del arbete på att skapa ett äventyrsspel av gammal god kvalitet. Du spelar som Pepper som skall kämpa mot Brickster som har rymt från öns fängelse och stulit Constructopedia, som är en bok där öns alla byggnadsritningar finns.

– Sidorna ur boken ligger spridda över de fyra öarna, och det är Peppers uppgift att samla ihop dem igen.

Detta göra man så genom att utforska olika platser, prata med befolkningen och anta utmaningar av olika slag.

Lego Island 2 innehåller också en massa minispel, hela 18 stycken faktiskt.

– Vi har gjort så att minispelen är mer integrerade i handlingen än i andra spel. Så om man till exempel måste bege sig till en ny plats i spelet, så har vi slängt in en utmaning som man måste utföra innan man kan komma dit.

Spelet har genomgått krävande spelartester hos utvecklaren.

– Silicon Dreams har sitt eget lilla testteam som jobbar på spelet och ser till att förbättringar som behövs göras verkligen genomförs.

Vi behöver alltså inte oroa oss för att några viktiga bitar fattas i spelet.

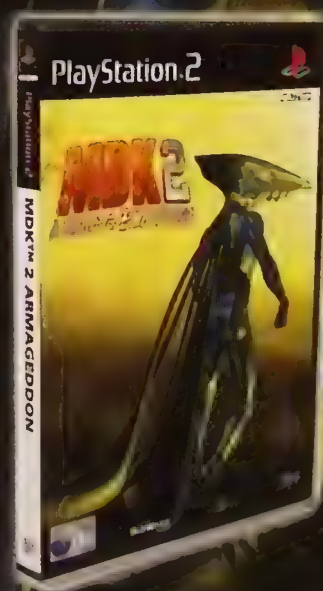
Silicon Dreams systerföretag Attention To Detail *(Rollcage, Ducati World)* håller i skrivande stund på att utveckla *Lego Racers 2* för PlayStation 2. Mer info om detta och en recension av *Lego Island 2* i nästa nummer av Svenska PlayStation-Magasinet. ■ **Nick Ellis**

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Silicon Dreams
NAMN:	Darren Drabwell
POST:	Producent
BAKGRUND:	Darren har arbetat med flera spel tidigare: *Blast Radius*, *Creature Shock* och PC-titeln *Dogs of War*. Han har även jobbat på Argonaut.
INSPIRATION:	Förutom att han har suttit och lekt med Lego i timtal, så har Darren hämtat inspiration från spel som *Crash Bandicoot* och *Spyro*, spel som Darren tycker bra om.

www.media.lego.com

CITAT: **"Spelet har genomgått krävande spelartester hos utvecklaren."**


PlayStation


PlayStation 2
MDK 2
MDK™ 2 ARMAGEDDON



TITEL:

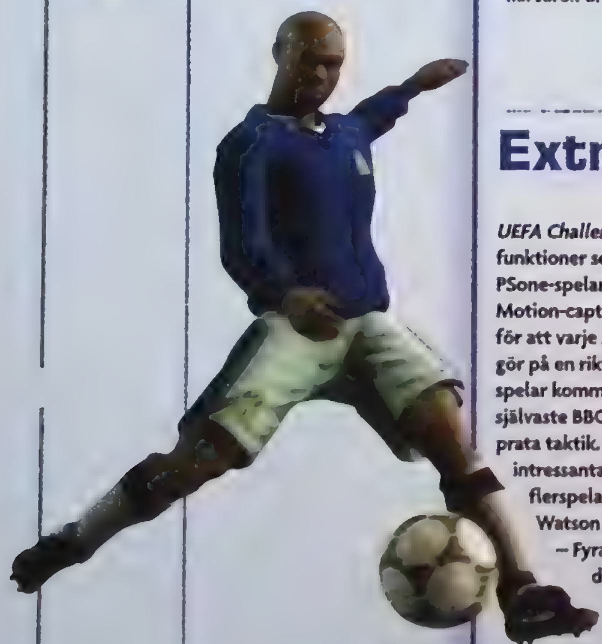
UEFA Challenge

ANTECKNING:

INFOGRAMES SIKTAR IN SIG PÅ EUROPA MED SITT SENASTE UEFA-STÖDDA SPEL...

PRODUKTINFO:

GENRE:	Fotbollssimulator
UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Infogrames
RELEASE DATUM:	Vår 2001
KARAKTÄRS-DESIGN:	
FÄRDIGT:	70%
CITAT:	"Vi har riktiga lag, riktiga spelare, riktiga arenor – allt du kan tänkas vilja







Stor arena och stora namn. Till och med spelarna är stora, detta innebär att närvaron är större än någonsin.



Verklighetens fotbollsregler följs in i minsta detalj, så tacklingar bakifrån leder till frisparkar och kort.

Det kommer nya fotbollsspel till PSone mest hela tiden. Det senaste i raden heter *UEFA Challenge* och spinner vidare på Infogrames samarbete med sportens ledande europeiska förbund. Men utgivaren har ändrat om lite och bytt ut det förra *UEFA*-teamet Rage mot Infogrames Sheffieldbaserade avdelning. Tanken bakom förändringen är att nytt blod ska leda till nya idéer. *UEFA Challenge* är Sheffieldteamets första fotbollsspel och vid sidan av planen står producenten Jon Watson förväntansfull och väntar.

Även om Infogrames anser att *UEFA Challenge* är någonting helt nytt så påminner det starkt om Rages tidigare *UEFA*-spel till PSone. Spelarna är stora, snyggt animerade och passar omkring bollen med enorm pricksäkerhet; det verkar ha mer arkadkänsla än till exempel *ISS Pro Evolution 2*. Watson är dock mån om att påpeka att spelet har mer djup än vad du kan tro när du först ser det:

– Betoningen ligger definitivt på realism, försäkrar han. Vi har riktiga lag, riktiga spelare, riktiga arenor – allt du kan tänkas vilja se i ett fotbollsspel.

UEFA-licensen låter utvecklingsteamet använda märkena, dräkterna och spelarna i 76 av spelets 100 lag. Manchester United, Milan och Paris SG hör till de 76 medan de andra 24 antagligen är mindre lag som inte är lika roliga att styra.

Watson anser dock att det bästa med *UEFA Challenge* är sättet som spelkontrollen utvecklas på. Spelet verkar först ganska ytligt, med löpbollar, smidiga passningar och spekulativa skott, men utvecklingsproducenten säger att enkelheten bara är till för att fånga spelarens uppmärksamhet.

– Vi vill få spelaren att tänka på ett "fotbollssätt", förklarar han. Du kan komma en bit på vägen genom att trycka ner passknappen och sedan

Extra funktioner...

UEFA Challenge innehåller alla funktioner som nu tas för givna av PSone-spelare som gillar fotboll. Motion-capture har använts på spelarna för att varje rörelse ska se ut som den gör på en riktig fotbollsplan. Medan du spelar kommer kommentatorer från självaste BBC att diskutera matchen och prata taktik. Men den hittills klart mest intressanta nyheten är det utvecklade flerspelarläget. Producenten Jon Watson säger:

– Fyra spelare kan spela samtidigt. Om ni vill kan alla fyra spela i samma lag också. Det kan bli en hel del hektiskt spel. Gör bara inte medspelarna besvikna.



Precis som i *FIFA* går det att spela med upp till fyra spelare i varje lag.



UEFA Challenge uppmanar dig inte bara att slå smidiga passningar utan också att spela defensivt.



Betoningen på passningsspel och riktiga fotbollstaktiker förhöjer glädjen i att göra mål.

skjuta när du är framför målet, men för att verkligen behärska spelet måste du spela riktig fotboll. Håll i bollen så att dina anfallande backar kan placera sig ute på kanterna, slå direktpassningar runt motståndarna, lobba bollen till en kantspelare som kan slå en löpboll till en avancerande anfallare, och så vidare. Resultatet blir att du får en hel massa action.

Watson fortsätter, upphetsad av temat:

– Vi har försökt återskapa "den vackra sporten" på det sätt som fotbollsfansen föredrar. Vi har gjort ett spel där betoningen ligger på att passa omkring bollen och leta efter spelare som kan löpa och slå passningen vid rätt tillfälle för att undvika en offsidefälla. Du har total kontroll över dina spelare – till exempel kan du bestämma att dina ytterbackar ska springa, att dina mittfältare ska befinna sig i mitten och till och med att dina mittbackar ska hålla sig inom straffområdet.

Detta sköts via spelets enorma meny med valmöjligheter, där varenda liten detalj i ett lags taktik kan justeras med hjälp av en liten ikon. Det innebär också att *UEFA Challenge* bygger på betydligt mer defensivt spel än sina konkurrenter, då spelare kan markeras man mot man eller i zoner.

Men leder det till bra flyt i fotbollen? Det tror i alla fall Watson:

– I en match kastade målvakten bollen mot min ytterback som tog sig förbi en attackerande spelare, säger han. Han sköt sedan bollen längs kanten till en ytterforward som slog en direkt volleypassning in i straffområdet. Den ankommande centern gjorde en cykelspark som tog i ribban och studsade in i mål. Oj, så snyggt!

Det låter ju i alla fall som fotboll med bra flyt. ■

Steve Merrett





Infogrames har gjort som Electronic Arts och siktat in sig på att göra allting så realistiskt som möjligt. Det innebär massor av smidiga animationer och snygga arenor.



UTVECKLARPROFIL

FÖRETAG:	
NAMN:	Jon Watson
POST:	Utvecklingsproducent
BAKGRUND:	Watson var en av de ledande programmerarna bakom Gremlins *Actua Soccer 3*, innan den Sheffieldbaserade utgivaren plockades upp av Infogrames och återvände till sina rötter som utvecklare.
INSPIRATION:	Djupet och mångsidigheten i Konamis *ISS*-serie, men omedelbarheten i *FIFA* har också betytt väldigt mycket.

ÖVRIGT

HEMSIDA:	www.infogrames.com

se i ett fotbollsspel"

Utgivare: SCEE
Utvecklare: Studio 33
Antal spelare: 1-2
Releasedatum: Maj

Formula One 2001

RYKANDE, TJUTANDE DÄCK OCH ALL STATISTIK FRÅN DEN NYA SÄSONGEN. TRYCK GASEN I BOTTEN, FÖR DET HÄR ÄR SCEE:S BÄSTA *F1*-UPPFÖLJARE

ÄNDRA



Om du vill ha ett snabbt race på en egen vald bana kan du arrangera om startfältet precis som du vill. Alternativt kan du i Championship Mode välja din egen depåstrategi: kanske börja loppet snabbt men försiktigt och sedan köra in i depån när du är mitt i trafiken? Det är upp till dig.

BEDÖM KURVORNA



Miljöerna dyker inte bara plötsligt upp på banan framför dig – detta är viktigt vid fartbedömningen när du kör in i kurvor. Ju fler detaljer som syns desto lättare är det att komma ihåg individuella kurvor.



Tänk dig att bilarna kommer in på det sista varvet i loppet och din favoritförare kommer att vinna, såvida ingenting exploderar. Det är så det känns efter att vi spelat *Formula One 2001*.

Likt ett dåligt däck har det hänt att våra förhoppningar punkterats – framförallt i och med Video Systems *F1 World Grand Prix* så vi var lite oroliga innan vi fått se det senaste F1-spelet med egna ögon. Men det verkar som att vi kan lugna oss. Efter att ha lagt grunden med *Formula One '99* och finputsat den i *Formula One 2000* tyder det mesta på att *Formula One 2001* kommer bli Studio 33:s genombrott. Äntligen kan de sluta kallas "nästan lika bra som Psygnosis".

Visst, det är snarare en uppgradering än en helt ny motor, men det innehåller tillräckligt många nyheter för att bli ett spel du måste köpa. Banorna i det förra spelet var solida och trevliga men nu har de också blivit imponerande och spännande; de har fler kullar (Interlagos) och är både häftigare (Monaco) och tajtare (Spa Francorchamps). Menyer och valmöjlighetsskärmar, som tidigare var riktigt svåra att förstå, ser smidiga och polerade ut, så att du kan spendera så mycket tid som möjligt ute på banorna. Repriserna och ljudet – områden där förra årets spel bleknade i jämförelse med Electronic Arts *F1 Championship Season 2000* – har också förbättrats avsevärt; högljudd publik har placerats ut på passande ställen, motorn kan surra på många olika sätt och Murrays mumlande kompenserar för bristen på lukten av bensin och bränt gummi.

Vi måste säga att till och med denna tidiga version av *Formula One 2001*, förutom att det är sprängfyllt med olika valmöjligheter och har en imponerande teknik, erbjuder underbart balanserad bilåkning. F1-spel måste vara roliga när det bara är du mot banan – extra viktigt om du först ska lära dig en turnering och sedan få en bra kvalificeringstid. De goda nyheterna är att Studio 33:s nya spel är engagerande från den sekund du rullar ut ur garaget, med de varierade banorna som kräver hög hastighet på raksträckorna och noggrant bromsande i kurvorna. Den smidiga spelkontrollen och den allmänt höga kvaliteten gör det till årets mest lovande racingspel hittills. ■

> "Det är sprängfyllt med valmöjligheter och har imponerande teknik och underbart balanserad bilåkning"

Pete Wilton





1+1 = 22

Att du kör mot en vän innebär inte att de andra 20 förarna sitter hemma och slöar – de är ute på banorna de också, och är minst lika sugna som din motståndare på att besegra dig. Kommer ni tävla som lagkamrater eller som värsta fiender?









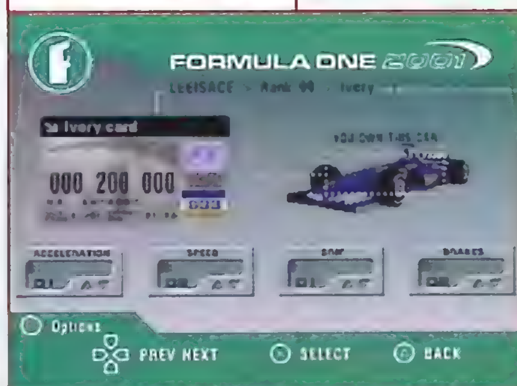
DEMONKULLEN



Visst kan det vara variation på banorna i andra F1-spel, men inget annat spel bjuder på samma uppförs- och nerförsbackar. Det märks särskilt tydligt i Brasiliens Interlagos, där en sen bromsning kan få dig att glida långt ut i gräset.

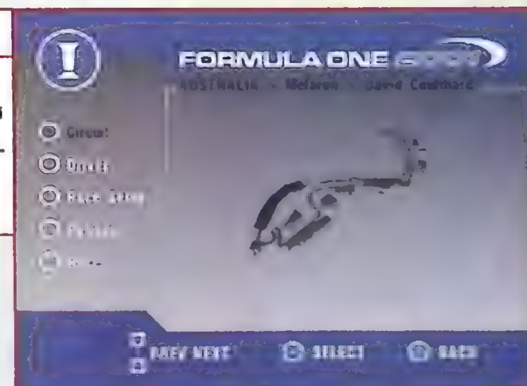
LIGASYSTEM

I Arcade Mode har förra årets checkpoints bytts ut mot ett ligasystem i sex delar. Vinner du med de sämre bilarna kan du förbättra deras statistik innan du glider iväg i en Ferrari.



SPEGELVÄNT

Om de 17 standardbanorna inte är tillräckliga för dig får du i Arcade Mode chansen att låsa upp 17 spegelvända versioner av 2001:s standarduppsättning F1-banor.



SKÖNT BRUMMANDE

Formula One 2001 är det enda F1-spelet där Walker och Brundle fått ta hand om ljudet och det låter som det kan bli det mest realistiska hittills. Publikens jubel är superbt och Studio 33 hävdar att de använt olika motorljud för varje tillverkares motor.

REPRISER ... DET ÄR PRECIS SOM ATT HA EN VIDEOFJÄRRKONTROLL











Formula One 2001 har tagit itu med föregångarens problem och erbjuder nu möjligheten till repriser. Det bästa är att du kan se en repris när som helst under ett lopp. Sätt bara på paus och studera händelserna ruta för ruta. Det är perfekt för att återuppleva stora olyckor och för att visa andra soffliggande förare att du är överlägsen den där Schumacher. Vill du vara lite mer seriös kan du använda reprisen när du lär dig en bana, för att lista ut precis var du behöver bromsa innan extra komplicerade kurvor. Om du tycker att repriser mitt i loppen låter jobbigt kan du strunta i dem och nöja dig med att dregla över de gamla vanliga repriserna som erbjuds när loppet är slut.



+ POÄNG

- Levande spelkontroll
- Mycket välgjorda banor
- Fullt startfält i tvåspelarläget

− POÄNG

- Inget stort steg från *2000*
- Bara för motorsportälskare

! VÅRT STALLTIPS

Bara att det har hela 2001:s säsongsstatistik kommer vara tillräckligt för att locka många F1-fans, men *Formula One 2001* lovar också att vara snäppet vassare än sina konkurrenter. Både ljudet och grafiken är förstklassig.

VINN THE SIMPSONS WRESTLING

Amerikas gulaste kärnfamilj gör debut på wrestlingarenan. Tävla och vinn spelet *The Simpsons Wrestling* tillsammans med bland annat en vansinnigt snygg uppblåsbar Homer Simpson-fåtölj

1:A PRIS:
PSone-spelet *The Simpsons Wrestling* och en uppblåsbar Homer-fåtölj med flaskhållare.

2-5:E PRIS:
PSone-spelet *The Simpsons Wrestling.*

6-10:E PRIS:
Simpsons-mugg.

11-15:E PRIS:
Simpsons-nyckelring.

Här kommer den inledande frågan:
Vad heter familjen Simpsons katt?

1. SANTAS LITTLE HELPER
2. MUFFIN
3. SNOWBALL II

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på 0939-117 11 11 (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 7/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i juli. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.



GRATTIS! NI vann vår tävlingar i PSM 40! Priserna kommer med posten.

PlayStation2-tävlingen: Patrik Zachrisson, Stockholm; Jakob Åstrand, Bohus-Björkö; Christoffer Västlund, Karlsborg; Michellis Oglavus, Gävle; Robin Amenin, Skärholmen

Olympus-tävlingen: Jonas Ekholm, Skurup

Samtalet kostar 4:55 kr/minut.
Koppla, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon)

NOKIA
3330

Har den tid?

Har den visioner?

Har den fart?

Har den sällskap?

Har den stil?

Har den personlighet?

Har den action?

Har den biljetterna?

Har den känsla?

Har den styrka?

Har den attityd?

Har den det?

Gå med i Club Nokia och få ut det mesta av din Nokia-telefon. Som medlem får du unika förmåner. Du kan också köpa fantastiska WAP-tjänster på mobile.club.nokia.com eller på webben. Gå med kostnadsfritt på www.club.nokia.se

Ladda ner nya spel för Snake från Club Nokia. Skicka in dina bästa resultat via WAP* och bli beundrad.

*Tjänster debiteras separat.

Givet.

Det finns saker att se, höra och göra. Det finns den nya Nokia 3330 med WAP.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.se

INGEN RÄDDER FÖR VARGEN HÄR



FÖLJ MED PÅ EN NÅGOT GALEN RESA NÄR PSM UNDERSÖKER DET TOKIGA SPELET SHEEP DOG 'N' WOLF













FAKTA

Utgivare: Infogrames
Genre: Arkadspel
Antal spelare: 1
Releasedatum: Maj
Format: PlayStation
Websida: www.infogrames.com

Innan vi människor gjorde så att vi hamnade högst upp i näringskedjan så var det en enkel lag som rådde: att jaga eller jagas. Det är precis det som det här spelet handlar om. Vargen är hungrig och måste ha krubb, men det är inte det lättaste, så det blir ett helt äventyr att skaffa sig mat för dagen.

Nu för tiden så kan inte vargen räkna med att få ta sina byten utan att bli jagad själv, eftersom fåren nu har en beskyddare i vakthunden. Jägaren måste alltså jaga med list för att slippa gå hungrig och om det betyder att han måste fira fast en överdimensionerad raket på ryggen för att komma över ravinen där fåren väntar så är det precis det han gör. Åtminstone i Sheep Dog 'N' Wolf.



Du spelar som vargen Ralph som man lätt misstar för hans kusin som vi sett i Looney Tunes på lördagsmorgnarna. Alla

DET HÄR ÄR DEN ENDA VÄGEN IN, MEN HUR SKA DU LÅSA UPP? DAGS ATT ANVÄNDA DE SMÅ GRÅ.

?!

PROBLEM-LÖSNING!

HMMM...UNDRAR VAD DET STÅR PÅ SKYLTEN?

ETT GUMMIBAND OCH ETT TRÄD? MEN HUR...

BY USING THE RUBBER BAND AND THIS TREE, YOU CAN OPEN THIS GATE. DO NOT FORGET THAT YOU CAN USE OBJECTS WHEN YOU ARE ATTACHED TO THE RUBBER BAND...

EN FÖRKLÄDNAD GÖR NOG SUSEN OM MAN SKA PÅ FÅRJAKT.

COOL BUSKE! VAD KAN MAN ANVÄNDA DEN TILL TRO?

BAKHÅLL!

HUR DU FIXAR EN SCHYSST FÖRKLÄDNAD...

HIDE

PRASSEL!

VÅR VARGVÄN HOPPAR GALANT IN I LÖVVERKET!

HA! DEN PERFEKTA FÖRKLÄDNADEN! SAM HAR INTE EN CHANS!

TVÅ SAKER SOM MAN BARA MÅSTE HA, MEN HUR FÅR MAN TAG I DEM?

SAK-LETAREN!

AHAA! ETT STENBLOCK KOMMER VÄL TILL HANDS! HOPP UPP, RALPH!

HOPP!

vet ju att en vargs favoriträtt består av får och för att få sig en munsbit så måste han som sagt gå igenom en hel del, ska vi säga lustiga, prövningar. Får har aldrig tillhört de djur som man ansett särskilt smarta så det borde ju inte vara något problem att fånga de bräkande ullbollarna, men Sam, vakthunden, försvårar naturligtvis allting. Han vaktar hjorden med imponerande uthållighet och om han får tag på dig så kan du ge dig på att en rejäl avhyvling väntar.



Är det då ett typiskt barnspel? Nej, det kan man lugnt säga att det inte är. Det är Looney Tunes, javisst, men det är inte simpelt för den sakens skull.

Spelet har satts in i facket för arkadspel, och det är ett mycket välgjort sådant. Här finns dock också en hel del problemlösning, och då talar vi inte om att placera fallande kuber på rätt plats eller något liknande. Vidare ser vi inslag av plattformsspel, men inte i den bemärkelsen att man ska samla på sig saker och bekämpa bossar, nej spelet är en så pikant blandning av dessa olika speltyper att det borde få en helt ny genre döpt efter sig. Låter det krångligt? Ingen fara, för redan på första banan får man en hint om hur spelet är upplagt. Ralph börjar vid





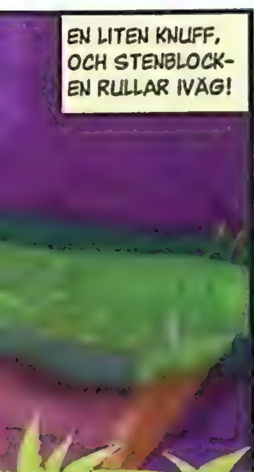


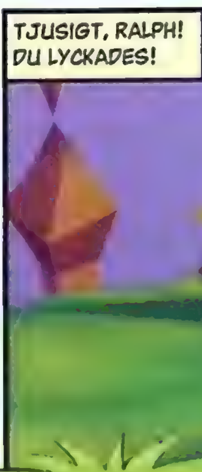














punkt A, han ska ta ett får vid punkt B, och på något sätt få ut fåret vid punkt C. Det forsta problemet som Ralph stöter på, ar hur han ska lyckas locka bort fåret från hunden Sams revir. For att klara av detta måste du samla på dig sallad, så att du har något att fånga fårets uppmärksamhet med. Fåren alskar sallad så mycket att de inte verkar bry sig om att de riskerar att bli middagsmat åt en hungrig varg om de foljer med Ralph. Nå, som sagt så ar får kanske inte de mest intelligenta varelserna på jorden.



For att få med dig fåren så måste du narma dig hjorden forsiktigt, och snart ser du en "Sam-o-meter" i ena hornet av skarmen, och den har mataren visar hunden och hur han kontrollerar området. Nar bakgrundsfargen ar gron så ar det fritt fram att fortsatta en bit till, men nar du kommer narmare Sam och mataren blir orange, så betyder det att han kan se



och höra dig, så du måste hålla nere L1 samtidigt som du går och det betyder att du smyger [illegible]. När mätaren blir röd så är det fara å färde, för då har Sam fått syn på dig och då är goda råd dyra.

Det bästa sättet att locka till dig ett får är att gömma dig bland stenar och träd och sticka fram lite sallad lite då och då för att sedan gömma dig [illegible] så

TA HEM FÅNGSTEN

HUR DU FÅR FÅRET MED DIG TILL UTGÅNGEN...

ATT FÅ MED SIG DAGSFÅNGSTEN DIT DU VILL ÄR INTE SÅ LÄTT SOM MAN KUNDE TRO.

FRUST!

STÖN!

MÅSTE..PHU..FÅ MED.. UFF.. FÅRTACKAN...TILL..PHUU...

OM DU LÄGGER UT ETT SPÅR AV SAFTIGA SALLADSHUVUDEN SÅ BLIR FÅRET MER LÄTTHANTERLIGT.

RALPH PLACERAR FÅRET PÅ HISSEN, HOPPAR NER OCH AKTIVERAR DEN...

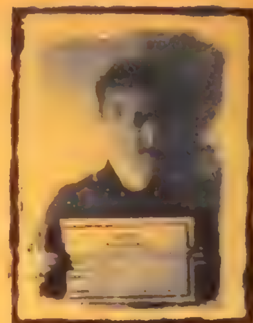
KLICK!

INTE ILLA! PRECIS DÄR VI VILL HA HENNE! MIDDAGSDAGS VAR DET JA!

PUTTA NER STENBLOCKET FRÅN KANTEN, OCH FÅRET FLYGER GENOM LUFTEN TILL UTGÅNGEN!

BOING!

SLUT!



ACME INTERVJU

HUR KOM SPELET TILL? VI FRÅGADE UT HERVE SLIWA SOM HAR DESIGNAT SHEEP DOG 'N' WOLF...

Hur kommer det sig att ni valde att göra ettt spel av just den här licensen från Warner Bros när det finns så många att välja mellan?
Vi provade att göra ett spel med Roadrunner och Wile E Coyote, men det blev så himla långtråkigt som racingspel. Och trots att det bara finns åtta olika karaktärer i Sheep Dog N´Wolf så är det späckat med humor från början till slut. Här finns något för en bredare målgrupp.

Hur bar ni er åt för att förvandla en tecknad serie till ett spel av den här kalibern?
Vissa av banorna är väldigt influerade av den tecknade serien, så de skrev sig mer eller mindre själva. Alla de olika karaktärerna har så stark personlighet att det inte alls var några problem för oss att komma på en massa roliga banor. Att de dessutom är relativt okända för många, gör att det nästan blev ännu roligare att jobba med dem.

Det finns inget flerspelarläge i spelet, hur kommer det sig?
Vi experimenterade med ett fyraspelarläge på delad skärm, och det funkade helt enkelt inte så bra som vi ville att det skulle göra. Vi ville att det skulle bli precis lika roligt som huvudspelet, men när det inte gick, så struntade vi i att ha med det över huvud taget och koncentrerade oss på att skapa ett enspelarläge i toppklass!



[illegible]

fåret går efter dig när du är på andra sidan.



Det har jat kanske lite [illegible] men det var ändå det [illegible] problemet du har att lösa i spelet. På [illegible] måste du [illegible] kombinera olika saker på olika sätt och det tar ett tag och en hel del experimen-



terande för att komma på precis hur du ska göra. Som exempel kan vi nämna att du har en flaska med salladsjuice, men för att för att fåren ska känna doften och komma till dig så föreslår vi att du använder dig av en fläkt som du ställer vid vätskan så kommer doften av fårens favoritgrönsak att

LEVANDE LOCKBETE!

DAGS ATT FÅ HUNDEN DIT DU VILL...

OMÖJLIGT ATT LOCKA FÅREN BORT FRÅN SAM? PROVA ATT LOCKA BORT SAM FRÅN FÅREN?!

MED EN MAGISK FLÖJT I HANDEN TAR RALPH SIG LJUDLÖST NÄRMARE SIN FIENDE...

X TURN OFF

TUUUUT!

MED EN LITEN PUFF I FLÖJTEN FÅR DU SAM DIT DU VILL HA HONOM. FÖLJ MIG DIN LOPPBITNA RACKA!

X TURN OFF

RALPH TAR SIG EN SVÄNGOM MED SAM I SLÄPTÅG. VARTHÄN, RALPH?

AHAA, EN BRYTARE! LED FRAM SAM TILL SPAKEN OCH...

...KABLAM! DE DÄR STENBLOCKEN GÖR VERKLIGEN SITT JOBB!

KABLAM!

SLUT!

nå hjorden som befinner sig en bit därifrån. Du kan räkna med att du får napp med det här tricket. Det finns oftast mer än ett sätt att fånga fåren och det är upp till dig att fundera ut hur.

Vi har inte sett hela spelet än, men att döma av det som vi fått ta del av så kan vi säga att det är fullt av roliga inslag och massor med humor.



Första gången du spelar kommer du säkert att fnittra hysteriskt första gången du gömmer dig i en buske och Sam inte för sitt liv kan komma på var du är någonstans. Det är inte utan att man får en känsla av att man spelar en tokrolig version av *Metal Gear Solid* eller något liknande spel där det handlar om att gömma sig för andra. [illegible] ■



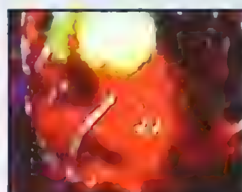
PLAYSTATION2

MÅNADENS PS2-SPEL



Zone Of The Enders 26

"*Zone Of The Enders* har mycket att ge, och framför allt finns här några av de snyggaste stridssekvenserna i TV-spelets historia"



Extermination



Oni



NBA Tonight



Driving Emotion Type-S



Half-Life



Quake III Revolution

BETYGSKALA

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.

Du kan välja antingen första- eller tredjepersonsvy när du ska till att skjuta ner en fiende.

FAKTA

- **UTGIVARE** SCEE
- **UTVECKLARE** Deep Space
- **GENRE** Panic Action
- **SÄRSKILDA INSLAG**
  - Otroligt snygga animationer och fint renderade karaktärer
  - Gåtor som inte lämnar något åt slumpen
  - En filmisk känsla genom hela spelet
- **RELEASEDATUM** Maj
- **HEMSIDA** www.scee.com

Extermination

VÄRLDENS FÖRSTA "PANIC ACTION-SPEL" SKRÄMMER

Ni vet hur det är när man har spelat ett spel ett tag och man tycker att man känner sig ganska hemma i det, när man plötsligt kommer på att man kan göra nya saker som man tidigare inte visste om? Som exempel kan man kanske nämna *Metal Gear Solid*, när man som av en slump inser att man kan använda kartongerna på banan till att gömma sig bakom, eller ett annat exempel från *Tomb Raider* när man plötsligt hittar den där dörren på sfinxen och kommer in i en jättelik sal...ni vet nog vad vi menar.

När man däremot försöker dra sig till minnes de där ögonblicken i olika spel när man har blivit sådär rädd att det riktigt suger till i magtrakten, då är tillfällena färre. Ett exempel som i alla fall vi på redaktionen skriver under på, är i *Resident Evil*, när man råkar störa zombien vid helt fel tillfälle, och han (eller den) blir fullkomligt rasande. Då är man inte så kaxig längre!

Det är faktiskt just det ögonblicket som många av oss skräckfantaster har levt på ett bra tag nu, men här kommer den utlovade räddaren: *Extermination* är det enda spelet vi behöver i genren om man får tro utvecklarna Deep Space. Med sitt nya koncept "panic action" har de slagit på stort i detta det första spelet i den nya spelgenren.

Deep Space har tagit mycket av sin inspiration från survival horror-genren, och det märker man inte minst i spelkontrollen och den stora vapenarsenalen som man får till sitt förfogande. Det är alltså bara att fatta vapnet och göra sig beredd på att bekämpa slemmiga bestar och håriga monster.

Ditt gevär har en inbyggd ficklampa men du kan bara använda den när du står stilla, så allt blir en aning trixigt.

Det finns en hel del ställen att utforska i spelet.

SPELKONTROLLEN LÅTER DIG SPRINGA OMKRING FRITT OCH UTFORSKA SAKER I DIN EGEN TAKT • OM DU ÄR NYFIKEN PÅ VARIFRÅN MAN HAR HÄMTAT







Om din polare råkar bli biten av en alien så är det så här han kommer att se ut. Urk!



BRALLORNA AV DIG

Spelet utspelar dig på Fort Steward som är en forskningsstation på Antarktis där kontakten med omvärlden i princip har brutits helt. Hjälten i spelet heter Denis Riley och är utbildad för att klara just sådana här situationer. Det säger ju nästan sig självt att spelet blir något av det mest nervkrypande vi någonsin har sett.

Extermination bygger upp spänningen på snygg ljussättning och atmosfärisk musik. Denis går till exempel genom en lång, mörk korridor, han ser bara en halvmeter framför sig och den enda ljuskällan här är den lilla ficklampan som sitter ovanpå geväret som han bär med sig. Dessvärre kan han bara använda sig av sin ficklampa när han står stilla, och inte när han går vilket i sig gör att det blir ett helt äventyr bara att ta sig genom den långa, kalla korridoren. Tänk dig själv att du hör ett underligt ljud, och när du stannar och riktar upp ficklampan mot taket så ser du ett gäng skabbiga varelser ett par decimeter från ditt ansikte.

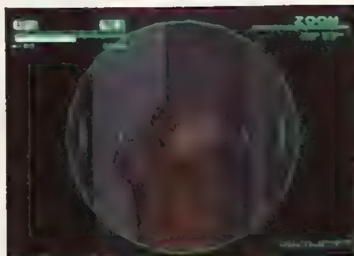
Detta är bara början och vi vill inte avslöja för mycket, men låt oss bara säga att om det börjar klia på ryggen och du känner något konstigt där så ta det bara lugnt. Alldeles lugnt...

Ja, vad kan man säga mer än att det är riktigt nervkittlande, snyggt, bra musik och atmosfären i spelet är helt fantastisk. Man ser definitivt likheter med spel som *Metal Gear Solid 2*, men de är trots likheten två helt olika produktioner. Vi kan knappt vänta på att få lägga vantarna på spelet när det kommer ut i handeln, och vi kan bara hoppas att tiden fram till dess går fort som bara den. ■

Al Bickham

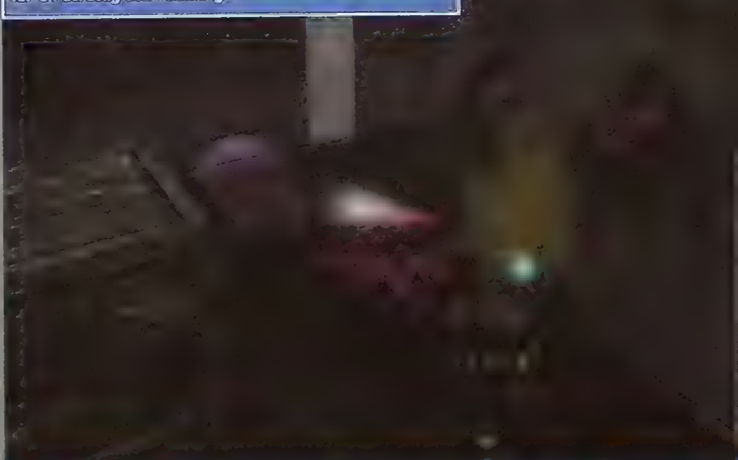
Beväpnad till tänderna

Du behöver inte leta igenom hela spelet efter bra vapen, utan du börjar spelet med ett M1-gevär som räcker gott och väl en stund framöver, och om du inte nöjer dig med de vanliga funktionerna på geväret, så är det bara till att välja några extra. Gillar du eld så kanske miniflamern är något för dig. Längs med spelet så kan du ladda ditt magasin på speciella terminaler som finns uppsatta på väggarna, och detta innebär att du får ditt nuvarande magasin fyllt, men att du inte får mer ammunition utöver detta.



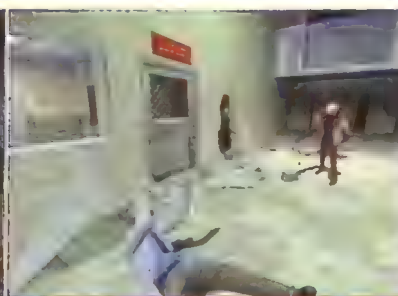
Du behöver knappast inga fler vapen än ditt M1-gevär. Se bara till att fixa fram de häftiga tillbehören.

Om du skjuter sönder fel sorts låda så kan du råka ut för en otrevlig överraskning.



...N DU KILLA IN JOHN CARPENTERS *THE THING* ■ MAN HAR ÄVEN LYCKATS KLAMMA IN EN KÄRLEKSHISTORIA. DENIS HAR BLIVIT KÄR I EN DÖD POLARES FLICKVÄN ■







Om du har problem med nerverna så är detta definitivt inget spel fördig eftersom spelet bjuder på ständiga överraskningar.



FAKTA

- UTGIVARE
- UTVECKLARE
- GENRE
- SÄRSKILDA INSLAG
- RELEASEDATUM
- HEMSIDA

Half-Life

DET BÄSTA SKJUTARSPELET TILL PLAYSTATION2?

En av de bästa sakerna med PlayStation2, är att man får chansen att spela många av de bästa PC-spelen på ett nytt format. Om man som PC-ägare inte har hört talas om *Half-Life* så kan man helt enkelt inte vara det minsta intresserad av TV-spel. Det är av många ansett att vara ett av de bästa PC-spelen genom tiderna.

I *Half-Life* spelar du som en viss Morgan Freeman, som är en forskare vid Black Mesa Research Center. Vid ett misslyckat experiment blir stället invaderat av hemska aliens som inte har de bästa intentioner. Det enda sättet att bekämpa bestarna är att skjuta dem sönder och samman. Till skillnad från tidigare PC-konverteringar (*Unreal Tournament, Quake III*), så är det här spelet drivet av storyn, och du plockar på dig coolare vapen ju längre du kommer. Varelserna som du slåss mot är extremt intelligenta, och om du till exempel söker skydd bakom en stor låda, så tar de fram en granat och spränger dig i luften. Och du som trodde att du hade övertaget! Du kan dock skrämma dem så till den milda grad att många av dem lägger benen på ryggen och springer åt motsatt håll.

Spelet går ut hårt redan från början, och det hela startar upp med att du får tampas med headcrabs och inte långt därefter blir du jagad av människor som är utsända av staten för att eliminera alla de som deltagit i experimentet. Du står alltså helt ensam i världen, och du är dessutom jagad. Spelet fortgår på snygga banor som alla innebär en rejäl utmaning, så det gäller att hela tiden ha ögon i nacken om man är rädd om livhanken. Då och då måste du gå tillbaka en bit i spelet för att hitta den rätta nyckeln till ett visst lås.

Om du har spelat PC-spelet så blir du kanske överraskad av lite nya grepp i PlayStation2-versionen. Många detaljer såsom eld och rök ser mer verkliga ut och detta tack vare PlayStation2:s outgrundliga kapacitet. Även karaktärerna har fått sig ett lyft och ser på det hela taget fräschare ut än i PC-spelet. Vi är mycket spända på att se vad Gearbox kan göra med flerspelarlägena och de utlovade deathmatch-spellägena.

Man kan använda sin mus och sitt tangentbord till spelet, och det är en förbättring sedan tidigare PC-spel konverterats till PlayStation. Kan det inte bli Juni snart?!!

Lee Hall

Du stöter på städare som är utsända av staten. Dessvärre är det du som ska städas bort...



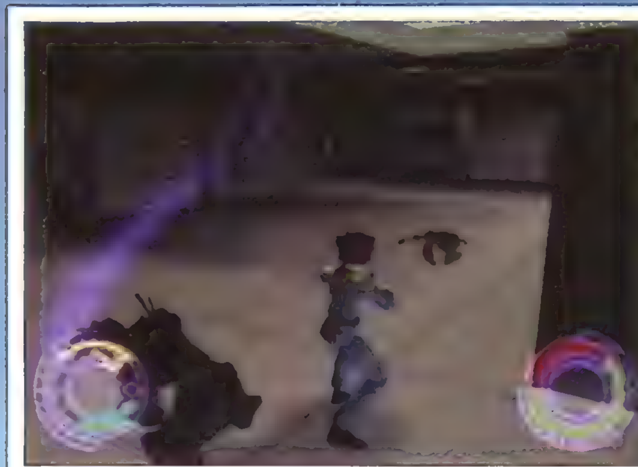
Sjuka typer





Som om det inte vore nog att bli jagad av statens hejdukar, du måste även försöka överleva monster som det här ovan. Om ni tyckte att monstren i *Resident Evil* var obehagliga, så kanske ni inte ska spela *Half-Life*. Här får man se upp för tentakler och sugproppar som sitter på de mest underliga ställen.

GEARBOX HOPPAS KUNNA UTNYTTJA PS2:S KAPACITET TILL ATT GÖRA FLERSPELARLÄGENA LIKA SAFTIGA SOM PÅ PC.



På det hela taget är banorna mörka och stämningsfulla, och när du avfyrar ett vapen så lyses banan upp för en sekund. Effektfullt.





ONI

FAKTA

- UTGIVARE
  [illegible]
- UTVECKLARE
  [illegible]
- RELEASEDATUM
  [illegible]
- GENRE
  [illegible]
- DISTRIBUTÖR
  [illegible]
- ANTAL SPELARE
  [illegible]
- SÄRSKILDA INSLAG
  - [illegible]
  - [illegible]
  - [illegible]



***NI* är ett sådant spel där utvecklarna har gjort sitt allra bästa för att pressa in lite av allt: det är både ett skjutarspel, ett beat 'em up, ett actionspel, ett äventyrsspel och vi kan även se att det är inspirerat av plattformsgenren. Det finns absolut spel som bara blir virriga och jobbiga när man blandar så här friskt, men *ONI* klarar det hela med elegans.**

Du spelar som en ball animebrutta vid namn Konoko. Henne ska du guida genom 17 fullspäckade banor där du ska lösa problem, klura ut hemligheter och bekämpa elaka typer som vill Konoko illa. Banorna har genomgående snygg grafik som inte lämnar mycket att önska, och tillsammans med schyssta ljudeffekter så blir fajterna (som spelet till stor del består av) riktigt roliga. Om du inte vill bloda ner Molokos fina kläder så kan du istället skjuta ner fienden på avstånd. Vi sade ju att det var mångsidigt! Det funkar dock bäst att skjuta ner elakingarna om de är ensamma, för om du blir attackerad av flera stycken samtidigt så är det bara att ta fram hårdhandskarna och börja veva. Moloko kan göra imponerande mycket i striderna och det är riktigt kul att sitta och klura ut hur man får till den där sista härliga slutklammen när man fått motståndaren på fall. Moloko sparkar, slår och slänger sig mot de hon inte gillar, och när de väl ligger på marken så kan hon stampa på dem för att vara säker på att de aldrig reser på sig igen.

"...om du blir attackerad av flera stycken samtidigt så är det bara att ta fram hård-handskarna och börja veva."



Nog för att det är kul att laja med vapen, men inget går upp mot ett gammalt hederligt slagsmål.

Nu skulle man kanske tro att eftersom man kan göra så mycket i de mer "handfasta" striderna, så är vapenarsenalen mindre bra. Detta är inte fallet i *ONI*. Här finns att välja mellan vanliga, lite lättare pistoler, och tyngre eldvapen som till exempel Scram Canon som skickar iväg små målsökande missiler. Konoko kan bara bära med sig ett vapen åt gången på sin färd och alla olika vapen har sina egna specialområden, om man säger så. Det är till exempel ingen höjdare att använda ett Plasma Rifle mot en samlad trupp fiender.

Ja, det finns mycket gott att säga om *ONI*, men det är trots allt det postiva inget 10-poängare. Spelet är dessvärre lite för simpelt, och på de allra flesta banorna handlar det om att lyckas öppna olika dörrar för att ta sig vidare. Ja, det och sedan måste man ju såklart klara av bossarna på varje bana också, men det är inte heller någon större svårighet. Det blir inte full pott för *ONI*, men inte heller långt ifrån. ■

Al Bickham

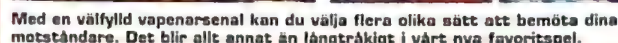
SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Ett mycket bra spel som är späckat med något från nästan varje genre.

8 AV 10

Välkommen till helvetet. Eller himlen om vi får säga vår mening. *Quake III* är mångas dröm som blivit verklighet.



Med en välfylld vapenarsenal kan du välja flera olika sätt att bemöta dina motståndare. Det blir allt annat än långtråkigt i vårt nya favoritspel.

QUAKE III REVOLUTION

FAKTA

- **UTGIVARE**
  EA
- **UTVECKLARE**
  EA/ID
- **RELEASEDATUM**
  April
- **GENRE**
  Shoot 'em up
- **DISTRIBUTÖR**
  EA Nordic
- **ANTAL SPELARE**
  1-4
- **SÄRSKILDA TILLÄGG**
  - [illegible]
  - [illegible]
  - [illegible]

För bara ett litet tag sedan så var *Quake III* till PlayStation inte mer än ett rykte som spreds som en löpeld genom spelvärlden, och så plötsligt fick vi ett telefonsamtal från EA och vips, så var vi på väg för att få provspela denna gigant, på PlayStation2!

Det är väl ingen som blir förvånad om vi säger att det är helt sjukt bra? Vi skulle kunna fylla ett helt nummer av tidningen där vi bara vråker ur oss beröm över detta underbara, fantastiska spel som vi fakiskt har fått den stora äran att testa. Vi skulle kunna tjata oss blå över de urhäftiga vapnen, den otroligt snygga bandesignen som aldrig behöver gå under 50 rutor/sekund! Spelet är inte bara bra eller kul, det är allt vad superlativ kan uttrycka.

Faktiskt så ska vi villigt erkänna att vi hela tiden har varit en aning skeptiska mot spelet till PlayStation2, eftersom det knappast kan finnas några möjligheter för det att utvecklas till ett onlinespel, och det stöder inte USB-tangentbord och mus tillsammans. Är inte det här ett stort minus för spelet och dess status på marknaden?

Svaret på dessa frågor är nej. För att se krasst på det så är sanningen den att det inte finns några utarbetade finesser som de vi talade om ovan för PlayStation2 riktigt än, så att tjafsa om att spelet inte funkar för Internet är bara löjligt, och om man har en multitap så är det bara att man samlar polarna en lördagkväll och köra igång, man kan ju spela fyra stycken samtidigt på delad skärm, och då tänker säkert de flesta att "det har vi sett förut, och hur kul är det med delad skärm på fyra personer", men till saken hör att det funkar oförskämt bra. Detta är början på en ny era för *Quake*, och från det vi har sett så kan vi bara säga att det ser ut som att vi har en bra tid framför oss. Tänk er själva: ni har varit på puben en kväll och kommer hem på morgonkvisten och det sista man vill göra är att gå och lägga sig. Ta fram *Quake III* och förläng natten! Haft en dålig dag på jobbet eller i skolan? Avreagera dig på *Quake III*, och alla aggressioner är som bortblåsta efter en stunds spelande.



" Spelet är inte bara bra eller kul, det är allt vad superlativ kan uttrycka."



Om du hellre vill möta dina vänner man-mot-man och besegra dem en åt gången så kan du göra det också.

Alla karaktärer i spelet har såklart sina egenheter som du efterhand får utforska, och detta gör ju att man inte tröttnar på spelet i första taget eftersom det tar ett tag att lära känna de olika karaktärerna, och det är det som är det fina i kråksången. Det roliga är också att när man får följa sin karaktär under en längre tid i till exempel enspelarläget, så samlar han ju också på sig blåmärken och ärr från sina sammandrabbningar med motståndarna, och de sitter kvar som en påminnelse om de strider man har klarat av. Om du är nöjd med din nyfunne polare i spelet så kan du spara honom på minneskortet, ta med det till din kompis maskin och använda din favvokaraktär i flerspelarläget. Vad som är ännu bättre: han kommer att sparas ner till din kompis minneskort också och det





Här ser du Orrb, som kanske inte är den farligaste av karaktärerna i *Quake III Revolution*, men han är definitivt den som ser läbbigast ut.





Det gamla hederliga geväret kanske inte låter så skräckingivande, men om du får två gevärspipor rakt i ansiktet så kan du ge dig på att du ligger i farozonen.





betyder att det är fritt fram att välja honom om du vill använda honom senare.

Alla ni som spelat *Quake* vet att det mesta går ut på att skjuta hejvilt, och detta till trots så finns det en hel del variation i enspelarlägena i spelet. Det finns såklart en del standardmatcher att genomgå, men förutom dessa så finns här även en del "capture-the-flag"-uppdrag, lagspel och andra roliga inslag. Om du vill kan du skapa dina egna multiplayerspel där du själv bestämmer hur det ska se ut. Lägg in några extra robotar, gör dem precis så svårövervinnliga som du vill och ring polaren så har ni garanterat en kul eftermiddag framför er.

Det enda vi har att klaga på, är de långa laddningstiderna. Det är absolut förståeligt att laddningstiderna blir så långa eftersom spelet är så pass avancerat. Banorna är fantastiskt snygga med grafik som inte är av denna värld, vapnen är otroligt häftiga och karaktärerna lika detaljerade som bra animerade.

Det är faktiskt det enda man kan klaga på när det gäller *Quake III*, och visst kan man säga att det ju "bara" är ett shoot 'em up, men då är man inte genuint intresserad av genren. *Quake III* är visserligen "bara" ett shoot 'em up, men det har aldrig utgett sig för att vara något annat heller, och det kanske är det som gör det så förbaskat roligt att spela. Om man inte har varit särskilt intresserad av den här typen av spel tidigare, så är det kanske på tiden att man testar, för vi kan bara säga – och det här säger vi inte ofta – man *måste* bara ha det här spelet i sin samling!

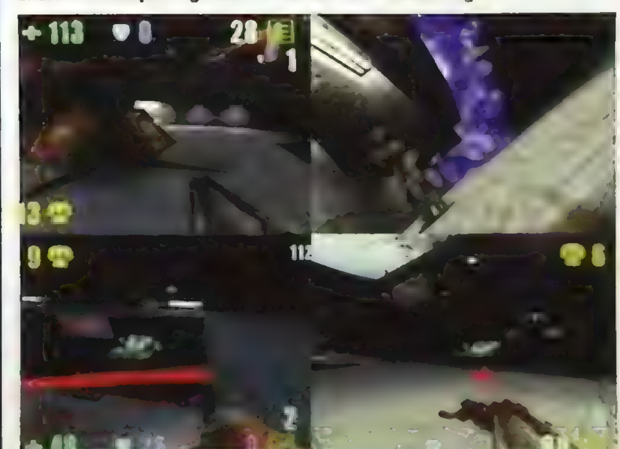
Al Bickham

Ju fler desto bättre

QUAKE III REVOLUTION: KUL FÖR EN PERSON, MEN FANTASTISKT FÖR FLERA



Det är till att hålla sig alert och vaken om polarna är med i gemet. Ovan ser vi hur spelare nummer fyra laddar sin plasma canon, så de andra får beväpna sig bäst de kan för att försvara sig.



The Longest Mile är hämtat direkt från PC-versionen och här får man visa sina färdigheter i det mesta. Det gäller att tänka först och handla sedan.

WWW.UNBEATOURNAMENT.COM/PS2

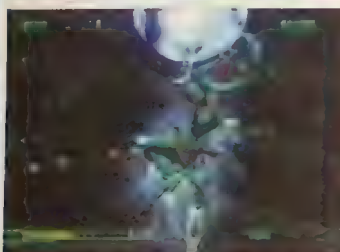
SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Otroligt snyggt trots sin enkla framtoning, med fantastiska bakgrunder och detaljerad grafik.

9 AV 10







Zone Of The Enders har mycket att ge, och framför allt finns här några av de snyggaste stridssekvenserna i TV-spelets historia.



Din nyfunne bäste vän roboten ger sig på det mesta i *ZOE*.

ZONE OF THE ENDERS

FAKTA

- **UTGIVARE** Konami
- **UTVECKLARE** Konami
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Action
- **DISTRIBUTÖR** Konami
- **ANTAL SPELARE** 1
- **SÄRSKILDA INSLAG**



Alla som är sålda på *Metal Gear Solid 2*, blir nog med allra största säkerhet knäsvaga också när de får *Zone Of The Enders* i händerna. Hideo Kojimas nya spel till PlayStation2 lovar mycket, och levererar därefter.

Denna futuristiska historia om en pojke och hans robot har allt vad man kan önska sig: grafiken är hejdundrande bra, handlingen involverande, spelbarheten är bättre än i de allra flesta spel i samma genre och som bonus får man uppleva gigantiska flygande robotar och superhypade vapen av alla de slag.

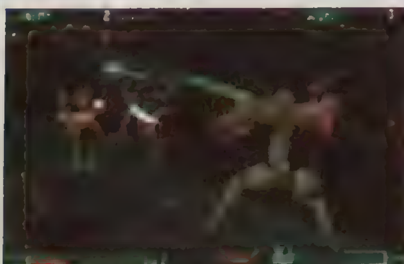
Du spelar som Leo, en kvicktänkt ung herre som lyckades överleva en våldsam attack mot Orbital, en stor rymdstation i närheten av Jupiter. Smart som han är, så klättrade han in i en robot alltemedan de runt omkring honom blev slaktade av invaderande fiender. Du styr den här svärdsvingande roboten, som kommer från någonstans i framtiden, med enorm lätthet, och det är knappt att du ens märker att du håller i handkontrollen.

> **"spelbarheten är bättre än i de allra flesta spel i samma genre"**

Merparten av spelet går åt till att ha ihjäl de invaderande styrkorna och det går i en rasande takt! Roboten Jehuty är en hejare på det mesta och behärskar såväl svärdkonst som andra vapen som alla bjuder på en dödlig utgång för motståndaren. Det spelar ingen roll om du tar hand om de mindre fienderna eller fajtas med de enorma bossarna, för det är lika spännande hela tiden att se hur laserstrålarna korsar varandra, vad man än gör och var man än befinner sig i spelet.

Trots att det mesta ju handlar om att försvara de få invånare som faktiskt fortfarande lever, så finns här en del utforskande också. Detta gör du garanterat med glädje, för omgivningarna och miljöerna i spelet är helt underbara att strosa omkring i. Filmsekvenserna som för dig framåt i spelet gör verkligen sitt till för att bibehålla spänningen, och detta tillsammans med ett fantastiskt soundtrack ger oss en atmosfär som heter duga.

Det enda som vi på *PSM* kan klaga på, är att *Zone Of The Enders* tar slut alldeles för fort. Vi vill ha mer! Det tar ungefär en vecka att spela igenom spelet ordentligt, men om man vill göra det lite tuffare, så är det bara att sätta upp svårighetsgraden en aning, så sitter man där igen. Dessutom finns också en *MGS*-2-demo med i paketet, och det gör denna titel till ett måste-ha. Ett hett tips: köp spelet genast, och håll sedan utkik efter vår *MGS*-2-recension. ■ **Nick Ellis**



Var beredd på att attackerna kommer från alla håll, fienden finns överallt i detta lysande spel.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Trots att spelet inte varar så länge, så är *ZOE* definitivt det bästa du kan köpa till PlayStation2 just nu.

9 AV 10

NBA 2 NIGHT

FAKTA

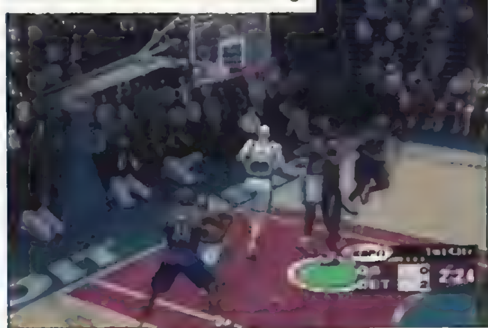
- **UTGIVARE** Konami
- **UTVECKLARE** Konami
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Sport
- **DISTRIBUTÖR** Konami
- **ANTAL SPELARE** 1-8
- **SÄRSKILDA INSLAG**
  - Ett straffkastsystem som är både speciellt och svårt
  - En lång lista på licensierade lag och spelare
  - Tränare som bestämmer när det är dags att ta time-out

I *Madden 2001* tog man tillvara på PS2:s fantastiska kapacitet och man gjorde det bra. Spelet har blivit något av en mall för hur ett bra sportspel ska se ut. I *NBA 2 Night* hade man tydligen inte samma preferenser, vilket är riktigt synd, för basket är ju alltid kul, särskilt om det dessutom är bra...

Utseendet är inget man kan klaga på vad gäller *NBA 2 Night*, med sina realistiska animationer som flyter på bra och med en grafik som alls inte är något Konami ska skämmas för. Som det så fint heter så är det inte kläderna som gör mannen, och det stämmer ganska bra i spelvärlden också. Bara för att ett spel är snyggt och har tokbra grafik, så betyder det inte att det är roligt för det. Här finns inte mycket som vi inte sett förut, och det är lite synd, för det måste finnas mer än så här att göra med ett basketspel. Till en början är det ofattbart svårt, men ge inte upp hoppet, för så snart man har fått kläm på vilka knappar som gör vad så är det faktiskt möjligt att spela en hel match utan att få psykbryt. Du lär dig snart hur du ska blocka motståndarna så att de inte sätter några trepoängare.

Vi måste berömma de fina repriserna som visas som små kortfilmer, och även sättet som spelarna dunkar på är riktigt snyggt. Det som drar ner spelet är som sagt att det inte är särskilt nytänkande, och det mesta känns som gammal skåpmat. ■ **Lee Hall**


Se till att försvara korgen också, annars förlorar du stort.


ESPN-licenden innebär kameror och kameramän vart man än vänder sig.

SVENSKA PlayStation Magasinet
BETYG
Mer originalitet och variation skulle göra den här titeln en stor tjänst.
6 AV 10

DRIVING EMOTION

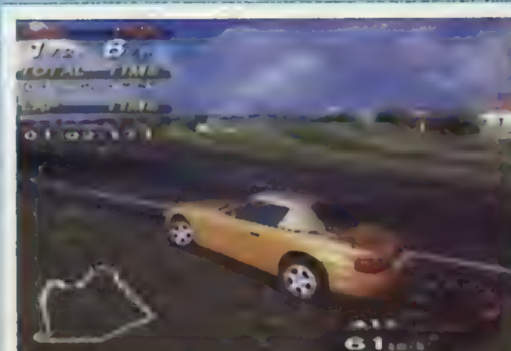
FAKTA

- **UTGIVARE** EA
- **UTVECKLARE** Square Escape
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Racing
- **DISTRIBUTÖR** EA Nordic
- **ANTAL SPELARE** 1-2
- **SÄRSKILDA INSLAG**
  - Fler än 50 [illegible]
  - [illegible]
  - Drag-strip racing [illegible]

När vi fick testa den första importerade versionen av *Driving Emotion* förra året så var det uruselt. Att köra en Porsche då kändes som att man försökte hantera en dubbeldäckare ungefär, och då kan ni själva räkna ut att det inte var någon höjdare direkt. Lyckligtvis så har saker och ting förändrats till det bättre sedan dess, och det här spelet är helt OK, men fortfarande ingen höjdartitel.

Det är inte som att köra omkring i *Gran Turismo* om man säger så, men som kompensation för detta så finns här tio olika banor och ett imponerande antal bilar som man får tillgång till allt efter-som man klarar banorna. Om du sköter dina kort rätt så har du snart ett helt garage fyllt med skinande skönheter. Dock vet du inte innan racet vilket priset är, så det blir en aning spännande att se vad som väntar vid mållinjen om man lyckas få en placering.

De trista bakgrunderna är inget vi kan ge beröm för, men de är heller inte kassa. Man står ut med att spelet inte är snyggast i spelhistorien när man får prova tvåspelarläget som är riktigt kul. Sammanfattningsvis kan man säga att spelet är hyfsat och man får några timmars kul spelande om man gillar genren. Och eftersom *Gran Turismo 3* blir försenat och inte beräknas släppas förrän till juni, så utgör *Driving Emotions Type-S* ett utmärkt substitut fram till dess. ■ **Ben East**


I *Driving Emotion* får du krascha snordyra bilar av hög klass.


Starten är nästan det viktigaste i varje lopp. Se till att knuffa undan alla som försöker tränga sig före.

SVENSKA PlayStation Magasinet
BETYG
Om du lyckas klura ut hur styrningen funkar så har du ett par kvällars kul spelande framför dig.
6 AV 10

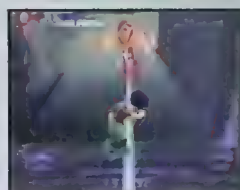
RECENSIONER

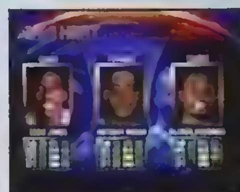
MÅNADENS SPEL

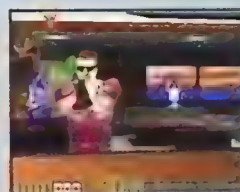


Toy Story Racer 48

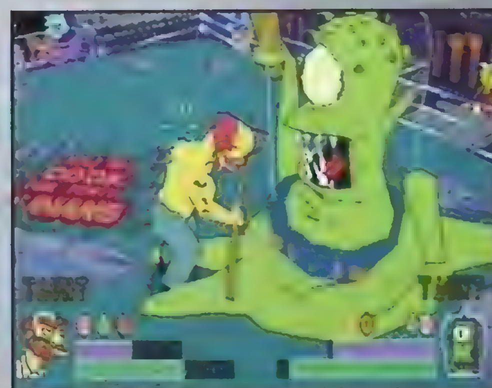
"Vi ska villigt erkänna att vår maskin på redaktionen gick varm när vi fick spelet. Det är otroligt beroendeframkallande! "


Freestyle Scooter


NBA Hoopz


Time Crisis Project Titan


DarkStone


The Simpsons Wrestling


Supercross 2001

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.

OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället.

EGMONT 08-587 822 00
ELECTRONIC ARTS 08-546 645 00
INFOGRAMES 08-761 10 01
JACK OF ALL GAMES 08-760 02 40
K.E. MEDIA 08-445 50 50
KONAMI 08-556 083 70
NORDIC SOFTSALES 08-636 22 50
PAN INTERACTIVE 08-597 962 50
UBI SOFT 08-564 351 30
VISION PARK DISTRIBUTION 08-545 892 00

BETYGSKALA

- **10** Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
- **9** Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
- **8** Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
- **7** Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
- **6** Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
- **5** Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
- **4** Underkänt på en eller flera punkter. [illegible]
- **3** [illegible] misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
- **2** Riktigt dåligt. Försök att hitta något [illegible] bättre [illegible]
- **1** Uselt och därmed inte ens värt att provspela.



Barney, den alkoholälskande slusken som alltid kan ses på en barstol på Moe's, använder sitt glas istället för sina knytnävar som vanlig attack. Men motståndarna får inga läskiga ansiktsskador.



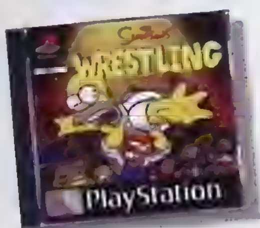


Willy är en av de mer lättanvända karaktärerna. Han svingar en 1,5 meter lång kratta som gör det svårt för motståndare att komma nära.





EN BRA IDÉ RÄCKER TYVÄRR INTE FÖR ATT GÖRA ETT SPEL



The Simpsons Wrestling

...det finns tillräckligt med roliga inslag för att göra det

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Fox Interactive
UTVECKLARE:	Big Ape Productions
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Wrestling
DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
ANTAL SPELARE:	1-2

Hurra! Äntligen får vi möta Simpsons på PlayStation. De har kommit för att... brottas? Ja, kanske inte brottas som i *WWF Smackdown*, utan snarare leverera en hel massa våld av det tecknade slaget. Precis som i *Itchy And Scratchy Show* slår karaktärerna varandra medvetslösa på alla möjliga otrevliga sätt.

Med personer från en av de allra bästa serierna som någonsin gått på TV hade vi på Svenska PlayStation-Magasinet höga förhoppningar om ett riktigt roligt wrestlingspel. Men det blev ingen första klassens underhållning. *The Simpsons Wrestling* är en stor besvikelse.

Det stora problemet med spelet är att det har ungefär lika mycket substans som en låda full med Krusty-burgare. Bristen på olika spellägen, den kantiga grafiken och de repetitiva slagsmålsteknikerna leder till att spelet aldrig blir tredimensionellt. Men, det är inte alls ett dåligt spel; det finns tillräckligt med roliga inslag för att göra det snäppet bättre än medelmåttigt. Om du inte redan hade gissat det kan vi tala om att spelets räddning är den underbara humor som särskiljer *The Simpsons*-serien från i princip allt annat på TV.

Detta beror till stor del på de riktiga rösterna från skådespelarna Cartwright, Castellaneta och de andra, som bidragit med över 250 repliker till spelets dialoger. Bart ropar "Quit it" när du hoppar på hans huvud, Kent Brockman erbjuder sina typiskt föraktfulla kommentarer från hans plats bredvid ringen och du kan, trots att du säkert hört det tusentals gånger förut, inte låta bli att fnissa när Homer skriker ut sitt "D'oh".

Den otroliga dumheten i karaktärernas specialattacker höjer också skrattfaktorn ett par steg. Medan *WWF Smackdown* har People's Elbow så har Marge i en attack då Maggie hänger ner från hennes hår, tar tag i motståndaren, slöar ner honom/henne och låter Marge börja svinga sin stekpanna. Och som substitut för en piledriver finns till exempel Homers mumsande på en låda med munkar, vilket får hans kroppsstorlek att fördubblas och därmed förstärker hans attacker. Istället för att använda någon komplex fasthållningsmanöver försvagar Lisa sina motståndare genom att blåsa hårt i sin saxofon. Det är knappast någon knivskarp satir över den uttänkta tokigheten i amerikansk wrestling, men roligt är det i vilket fall som helst.

Glädjen över att det är Simpsons och att det är roligt varar tyvärr inte så länge. Du inser ganska snabbt att det inte finns särskilt mycket att göra. Enspelarläget innehåller tävlande i tre olika turneringar – Challenger, Defender och Champion – och som i de flesta fightingspel är målet med dem, förutom att vinna titeln som Springfields hårdaste invånare, att låsa upp extrakaraktärerna för Versus Mode.

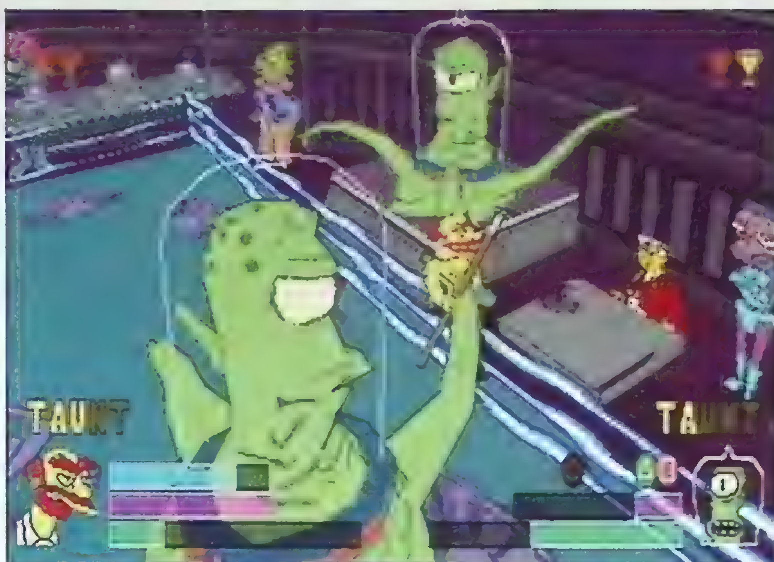
Challenger är riktigt lätt att klara och vinner du i de tidiga ronderna belönas du med en titelmatch mot Kang, den människoätande utomjordingen som så många gånger misslyckats med att kidnappa och sluka medlemmar i Simpsonfamiljen. När du vunnit kan du välja en ny karaktär för de kommande matcherna, vilket är skönt, då det blir ganska tröttsamt att spela som samma person i tio ronder. I turneringen



Det är ett klassiskt möte. Att se Homer och Bart göra upp i Krustys TV-studio borde locka många.











Kang är den första bossen i slutet av en turnering som du möter.

HUR MAN... SLÅR MOTSTÅNDAREN MEDVETSLÖS



Det bästa sättet att få ner din motståndares energi är att göra dig själv tillfälligt oövervinnelig. Det gör du genom att fånga tillräckligt många pratbubblor för att stava till T-A-U-N-T.



När du blivit oövervinnelig och gett ifrån dig ett par taskiga kommentarer kan den andre slagskämpen inte röra sig. Då är det dags att använda specialattacken genom att trycka ◎.



Sedan ska du jaga omkring dem i ringen och slå dem med vad som helst som finns till handa. Du kan göra det i hela 30 sekunder utan att behöva oroa dig för att själv bli slagen. Du bör hinna göra tillräckligt med skada för att vinna ronden.

snäppet bättre än medelmåttigt

Defender blir det lite svårare. Motståndarna är lite smartare och återvinner sin styrka snabbare, så du måste vara lite smidigare med dina specialattacker och snabbare få tag i helande föremål och power-ups. Champion innehåller mer av samma sak men med svårighetsgraden höjd ännu ett steg.

Besvikelsen spås på när du inser att attackerna, trots att de skiljer sig i stil från karaktär till karaktär, utförs på i princip samma sätt. Det betyder att när du lärt dig använda en karaktär har du lärt dig alla: du hoppar alltid med ⊗; ▢ är alltid ett vanligt slag ("wield rake" om du är Groundskeeper Willie, "smack glass around face" om du är den ölhävande Barney, och så vidare); △ en föremåls- eller projektilsattack (Bart avfyrar sin katapult, Apu kastar en Squishy); och ◎ specialattacken. Ett hopp kan kombineras med andra knappar för ytterligare attacker och du kan förbättra dem genom att studsa mot repen för att få extra fart.

Matcherna är roande men det finns ingen utmaning i att lära sig de olika karaktärernas attacker. Bemästrandet av högkvalitativa fightingspel, som *Tekken*-serien, är en riktig konst. Att lära känna alla olika attacker, från Yoshimitsus svärd till Leis olika slagsmålstekniker, kräver många veckors hårt arbete. Att bli tvungen att gå upp tidigare på söndagsmorgonen för lite träning innan dina vänner kommer förbi, och inte gå och lägga dig förrän du verkligen lärt dig Kings fyrdelade kedjeattack – det är vad det handlar om. Vem som helst, till och med lille Ralph Wiggum, kan lära sig behärska *The Simpsons Wrestling*, på nolltid. I alla fall nästan...

Sedan har vi grafiken. Senast Simpsons dök upp på en konsol (Super Nintendo) var PlayStation inte särskilt välutvecklat, och det känns nästan som om ingenting hänt sedan dess. Animationen av slagskämparna är inte direkt skarp och sättet kollisionerna undviks på är ingen höjdare. Som kontrast är bakgrunderna relativt snygga, med välkända platser i staden, som bowlinghallen, Itchy And Scratchy Land och kärnkraftverket. Alla karaktärer som utelämnats från den spelbara skaran, bland annat Radioactive Man och Reverend Lovejoy, har tilldelats en sidoshow. De tittar på från sidan av ringen och slänger då ▶











Sarkasmen flödar vid början av varje match. Karaktärerna ger varandra ordentliga gliringar.







Den stackars Marge har tröttnat på sättet hennes slöe make behandlar henne. Med hjälp av en stekpanna släpper hon ut sina aggressioner.

...tillräckligt med humor för att bli underhållande

och då upp eller ner sina armar för att till exempel visa att Bumblebee Man råkat ut för en "Flaming Moe".

Trots det lättviktiga innehållet är *The Simpsons Wrestling* ändå värt en titt, om inte annat så i alla fall för att få dig ett par skratt. Spelet innehåller tillräckligt med humor för att bli underhållande (var annars kan du använda en treögd, radioaktiv mutantfisk till en specialattack?). Även om du lär tröttna ganska snabbt så erbjuder Versus Mode ett par riktigt roliga timmar.

Det går ett obekräftat rykte om ett skateboardspel med Simpsons, och många andra spel med allas vår amerikanska favoritfamilj. Nästa gång hoppas vi att Fox ger oss mer än vi fått nu, annars blir vi riktigt upprörda.

Nick Ellis





BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

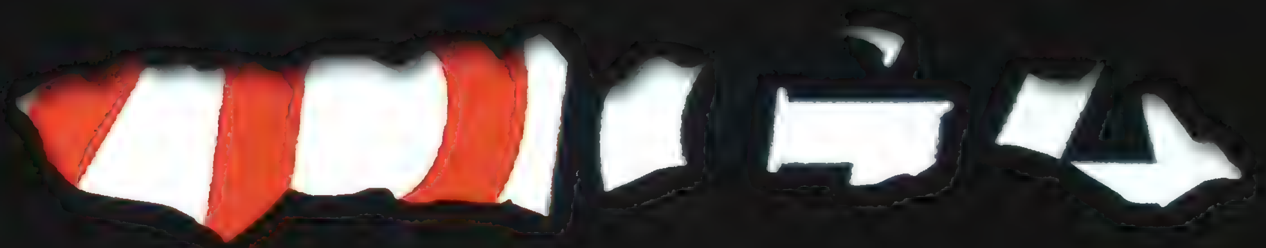
WWF SMACKDOWN
Det ultimata wrestlingspelet. Enorm variation och näst intill oändlig livslängd.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Osmidigt och tvådimensionellt, men snygga arenor	6
SPELBARHET:	Roligt, men borde haft mer djup	6
LIVSLÄNGD:	Det tar för kort tid att tröttna på det	5

TOTALT
Underhållande så länge det varar, men den begränsade spelbarheten innebär att det alltför fort blir tröttsamt. Med en så fantastisk licens till hands borde Fox verkligen försökt göra ett bättre spel än så här.

6 AV 10



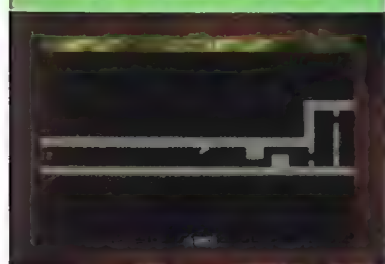
19 juni 2001


Svenska PlayStation Magasinet
Alone In The Dark IV



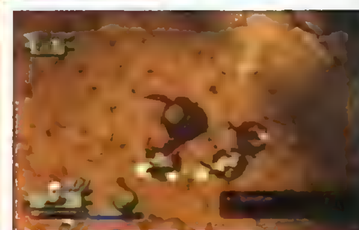


Det finns ingen som helst strategi i striderna, så ett svärd är ett måste.






Du måste bege dig tillbaka till staden lite då och då för att samla på dig mer energi och orka med striderna med de olika fienden.







Darkstone

”Det finns inget som gör det här spelet värt att spela.”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	EA
UTVECKLARE:	Delphine Software
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Rollspel
DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

GAUNTLET LEGENDS
Förutsägbart, men en helt OK uppdatering av en gammal arkadklassiker

Det är väl kul att bli nostalgisk ibland, men det finns gränser. Om man köper ett sprillans nytt PlayStation-spel så vill man väl inte se grafik och spelbarhet som verkar vara hämtad från sekelskiftet? Nej, de som säger att allt var bättre förr tar nog fel, åtminstone vad gäller spelindustrin.

Om man (som vi på redaktionen) är så lastgammal att man minns tiden innan PlayStation kom till världen, så kanske man kommer ihåg spel som *Flashback* och *Fade to Black* som båda är titlar utvecklade av Delphine Software. Vad det här utvecklarteamet inte verkar fatta, är att det inte på något sätt blir kultigt och cool bara för att man gör ett spel nu, på 2000-talet, som liknar spelen som kom på åttiotalet.

Till att börja med får man välja sin karaktär, och man kan välja mellan att vara krigare, trollkarl, tjuv eller präst. Sedan är det dags att, efter att ha snicksnackat med befolkningen en stund, bege sig ut i vildmarken med sin nyfunna vapen och andra småsaker som man samlat på sig. Väl där är det tänkt att du ska jaga otäcka odjur för att rädda ditt eget skinn. Du får inga större svårigheter att utföra detta, då det oftast räcker med att hamra några gånger på ⊗, så är saken biff. Du samlar så på dig en massa guldmynt och sedan följer du din knapphändiga karta tills du kommer fram till "Level 1 Entrance". Det är här som äventyret tar sin början när du handlöst kastar dig ner i ett svart hål som tar dig fram till en slags håla som är uppbyggd som en labyrint där du träffar på flera odjur. Sedermera får du också stifta bekantskap med en drake som heter Draak.

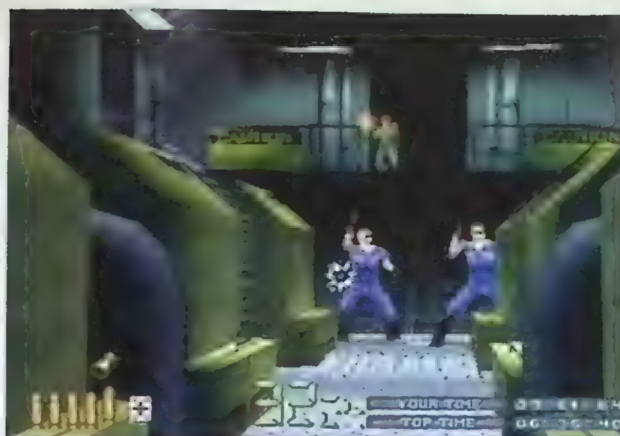
Klyscha på klyscha, och om det vore ett brott att vara så här ooriginell, så skulle *Darkstone* ha dömts och kastats in i en mörk, kall fängelsehåla för länge sedan. Andra spel som *Grind Session*, *Medal Of Honour* och *FIFA ´99* saknar ju alla originalitet, men i *Darkstone* så drabbar det här alla spelets nivåer. Det finns inget som gör det här spelet värt att spela. De andra karaktärerna i spelet, till exempel, har ingen egentlig uppgift förutom att de finns där så att du kan köpa artefakter av dem och sedan sälja dem vidare. Vidare är kameran i spelet sorgligt värdelös, och det hela liknar mer ett gammalt arkadlir som du kan hitta på övergivna bowlinghallar i de djupa skogarna i norr. Köp spelet om det frestar, men säg inte att vi inte varnade innan. ■ **Pete Wilton**

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Halvskabbig 3D och man ser inte ens ser vart man ska gå	4
SPELBARHET:	Meja ner fula odjur, köp lite prylar, meja lite mer...	3
LIVSLÄNGD:	Beror på vad man har för krav på ett schysst spel	4

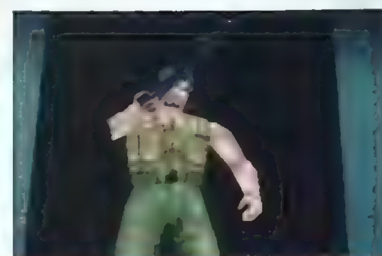
TOTALT
I USA betalar man ett rättmätigt pris: $ 9.99, men det är dyrare i Europa. Spelet är förutsägbart och deprimerande. Inget att rekommendera till någon.

3 AV 10





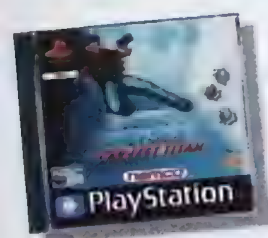
Det finns stunder (som här ovan) då din skicklighet som skytt kommer väl till pass. Ett litet tips är att du kan ta dem allihopa på en gång om du gör det på rätt sätt...



Den här killen är en riktigt revolutionär, och sådana gillar vi väl inte? Nej, just det! På honom!



PROJECT TITAN FÖLJER DEN VÄG SOM FÖREGÅNGARNA HAR STAKAT UT.



Time Crisis Project Titan

” Men någon vidare innovationsförmåga har

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Namco
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Ljuspistolspel
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

Att spela *Time Crisis: Project Titan* är ungefär som att titta på gamla reprisavsnitt av *Vänner* eller någon annan TV-serie. Visst är det kul och så, men det finns inget nytt! Det känns som att även om man inte kommer ihåg varenda liten detalj så går det att förutsäga handlingen ganska bra ändå.

Liksom i de tidigare titlarna så spelar man med en ljuspistol, och om du inte har tillgång till en sådan så får du nöja dig med den vanliga handkontrollen, men det blir dessvärre inte alls samma upplevelse. Det enda du har att förlita dig på när du ska sikta mot något mål, är en liten blå prick som har en tendens att försvinna i tid och otid och särskilt när du behöver den som bäst. Förutom att det kanske är krångligare med en vanlig handkontroll så blir det också en skum känsla och det känns inte helt rätt. Spelet skapades för en ljuspistol, och det är där större delen av känslan i spelet ligger har vi märkt.

Om du har spelat *Time Crisis* tidigare och gillar det så blir *Project Titan* något av ett kärt återseende. Du spårar och följer efter en terroristgrupp till flera olika platser och din huvuduppgift är att skjuta på allt som rör sig och se till att du är den som skjuter först och inte blir träffad. Om ammunition tar slut, så är det helt OK att ducka för fienden för att ladda om, men tänk på att inte stanna kvar i samma position någon längre stund, för då är det morsning korsning. Terroristerna är många och det finns olika sorter av dem: torpeder, specialister och bossar. Torpederna är inte så farliga som de låter, och trots att de är många så attackerar de sällan, och när de väl gör det så blir skadorna inte så omfattande. De här killarna känner du igen på de röda kläderna och deras något dumma uppsyn.

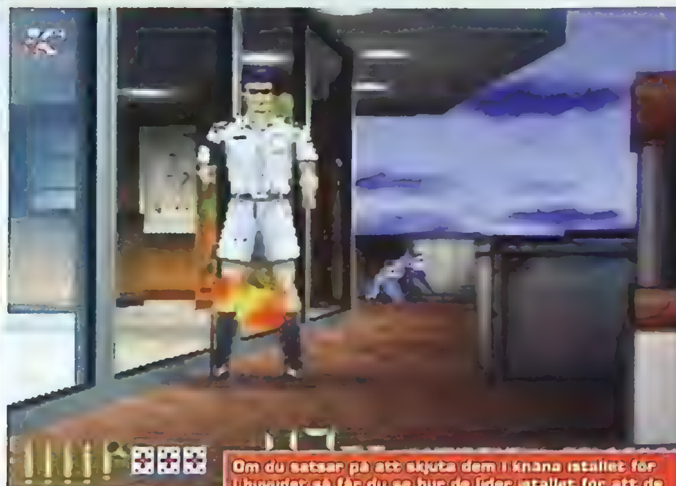
De här specialisterna som vi nämde tidigare finns det flera olika typer av. De rödklädda kisarna är skickliga prickskyttar, och om deras skott träffar dig så ligger du relativt risigt till. När de dyker upp så gör du alltså bäst i att attackera innan du blir attackerad. Killarna med bruna kläder visar sig ofta tillsammans med prickskyttarna och om du lyckas träffa dem så får du tidsbonus. Det är dock inte det lättaste att träffa dem och särskilt inte som man koncentrerar sig mest på att träffa prickskyttarna för att rädda sitt eget skinn. Om du ändå vill skjuta dem, så ska du vara snabb, för de tittar bara in på skärmen som hastigast. Det finns några andra typer som man stöter på i spelet, bland annat killar som går omkring med stora sköldar, andra snubbar med automatvapen som åsamkar dig mer skada än du ens vill föreställa dig. De här killarna bör du alltså prioritera på "att-göra-sig-av-med-listan".

Du kommer att träffa bossar i spelet och de finns i alla möjliga former och färger, allt ifrån en sjökapten till en kubansk revolutionär. Precis som i de flesta shoot 'em up-spel så gäller det att "lära känna" bossarna och på så sätt fundera ut ett bra sätt att bli av med dem på. Var och en av dem klarar av fantastiskt många smällar, så var beredd på att ha tålamod i de här situationerna.

Jaha, inga nyheter direkt. Man kan säga att *Project Titan* är en helt vanlig *Time Crisis*-titel. G-Con-fansen kommer antagligen att hitta flera saker som de finner beundransvärda, men någon vidare

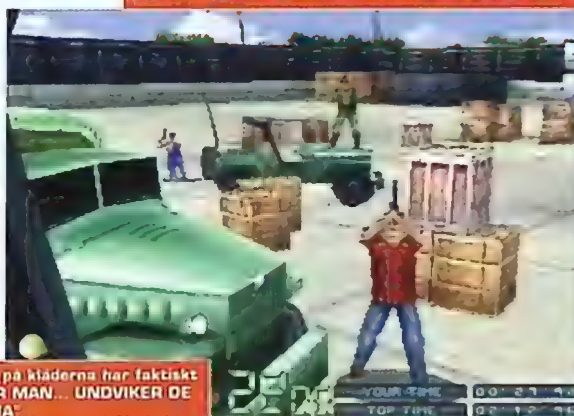
Time Crisis Project Titan





Om du satsar på att skjuta dem i knäna istället för i huvudet så får du se hur de lider istället för att de bara dör på ett ögonblick. De här terroristerna är inga tuffa grabbar direkt. Sadistiskt, men roligt.





Att de har olika färg på kläderna har faktiskt betydelse. Kolla "HUR MAN... UNDVIKER DE FARLIGA SNUBBARNA"

teamet på Namco inte visat upp."



Fienden har många utseenden, så var säker på att du lär dig att känna igen dem även på håll.

innovationsförmåga har teamet på Namco inte visat upp. Inga nya vapen eller uppgraderingar syns till, och visst, det är väl kul att kolla in effekterna som blir när man skjuter hejvilt på bakgrunderna, men om vi ska tala om ineraktionen i spelet, så fanns det mer av den varan i föregångaren. En annan trist sak är att det tar slut på tok för fort. Det är inte simpelt, alls inte, men om du är lite envis så har du klarat av spelet på några timmar, och lite mer än så tycker vi att man kan kräva. Jo, vi glömde nästan, var finns tvåspelarläget egentligen?

Nej, ett tiptop-spel är det alltså inte, men det är fortfarande kul, och om man äger en ljuspistol så är det definitivt värt att köpa spelet. Har man ingen ljuspistol så är det heller inte värt att köpa en bara för den här titeln. ■ **Al Bickham**

HUR MAN...
UNDVIKER DE FARLIGA SNUBBARNA

Här har du killarna som vill dig illa. Läs och lär...



De förekommer i väldigt stor utsträckning, men det betyder inte att de skulle vara mindre farliga för att det finns så många av dem. Se upp för de här rödklädda mördarna.



Se också upp för killarna i de gröna kläderna, de har rejäla maskingevär och slutar inte skjuta förrän du har fått en kula i dig.



Bossarna är inte att leka med. Många av de kanske inte ser så farliga ut, men låt inte skenet bedra.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

RESIDENT EVIL SURVIVOR
Ett ljuspistolspel i världsklass, men dessvärre är även denna titel för kort.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Helt acceptabelt om än lite föråldrat	7
■ SPELBARHET:	Har vi inte sett det förut? Det är ändå ett kul spel	6
■ LIVSLÄNGD:	För kort	5

■ TOTALT
Det ser likadant ut som tidigare, och få nyheter har tillkommit, men det är ju beprövat, och visst är det kul. Är man en G-Con-fantast så har man något av ett drömspel i den här titeln.

7 AV 10





De snygga omgivningarna bjuder på tjusigt animerade föremål såsom den sota hunden vi ser ovan.







BUZZ OCH WOODYS NYA SPEL ÄR DEN BÄSTA RACERN I LEKLÅDAN

Toy Story Racer

"Det ligger helt på allas enskilda ansvar att hitta

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Traveller's Tales
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

MUPPET RACE MANIA

Liknande (men inte lika roligt) racingspel med tecknade figurer som fajtas om ära och berömmelse.

För inte så länge sedan så var en "filmlicens" lika med plattformsspel. Det var riktigt usla plattformsspel också dessutom och det verkade som att utvecklarna hade gjort spelet på måfå och inte lagt ner särskilt mycket arbete på att göra det bra. Idag ser läget bättre ut och om det går så gör man tydligen gärna ett racingspel av det hela, eftersom det verkar som att en större målgrupp kan nås på så sätt. De som vanligtvis aldrig skulle spela ett spel kanske börjar engagera sig bara för att de gillade filmen. *Toy Story Racer* har vi skrivit om tidigare, och det är ett mycket bra exempel på ett spel som inte bara förlitar sig på att filmlicensen gör sitt, utan man har verkligen lagt ner jobb på att göra ett bra spel.

Alla karaktärer från de båda filmerna finns här och till en början får du välja mellan Woody, RC, Buzz och Bo Peep. Alla figurer har en förutbestämd "bana" av olika race som de ska ta sig igenom, och det handlar bara om en sak: att komma först över mållinjen. För varje lopp man vinner kommer man högre upp i ligan och det innebär såklart att det blir svårare och svårare att vinna mot sina motståndare. Att ta sig högre upp innebär också att man får låsa upp nya karaktärer (Hamm, Rex, Slinky och den där jobbiga ungen med ett öga), och detta betyder i sin tur att man inte "spelar sönder" sin favoritkaraktär i första taget.

De olika racen utspelar sig i verkliga miljöer och du får till exempel brassa omkring i huset, på en bowlingbana etc. Det är inga förutbestämda rutter man måste ta, utan det ligger helt på allas enskilda ansvar att hitta de där perfekta genvägarna så att man kommer först i mål, och det gäller att verkligen vara kreativ som förare för att man ska lyckas. Bara för att man själv måste leta upp sina egna vägar så betyder inte det att, som i så många andra spel av samma kaliber, att man kör fel i parti och minut, utan de lågtexturerade bakgrunderna gör det lätt för dig att efter en krasch hitta tillbaka till spåret igen.

Till en början handlar det om att ta sig förbi ganska sopiga motståndare och att klara av lätta banor, men så fort man har klarat en bana eller två så blir det genast mycket svårare, och det är då som det roliga börjar. Det är ett måste att hela tiden hålla sig vaken så att man klarar av alla snåriga kurvor som dyker upp. På banorna finns särskilda små batterier som fungerar som fartförhöjare för alla som lyckas ta dem, men det som alla verkligen siktar in sig på efter ett tag är att få fatt i alla power-up´s som liksom fartbatterierna ligger utspridda på strategiska ställen på banan. De här små godbitarna gör dig till ett farligt vapen då du till exempel kan skicka över små elektriska stötar till den som ligger närmast dig och därför utgör det största hotet. Det finns även en eight ball som fungerar som en livsfarlig mina som studsar mellan väggar och bana och utgör en riktigt fara för dina motståndare. Kan det bli bättre? När spelarna sedan kommer upp sig lite i smöret så blir det här något man använder mer frekvent och strategiskt. Det blir mer än bara ett vanligt racingspel. Om du spelar mot en kompis



Det gäller att inte vara finkänslig om man vill bli en vinnare. Ge dem vad de tål!







Att tävla mot en kompis är fantastiskt skoj. De rena och fina banorna gör det lätt att planera sin framfart.





de där perfekta genvägarna."

blir det kanske extra spännande eftersom en människa inte alls är lika förutsägbar som en dator.

Det som kanske är mest imponerande i *Toy Story Racer* är hur spelmakarna verkligen har gjort sitt yttersta för att skapa originella och roliga banor istället för att bara ha slängt ihop något för att spelet ska bli klart fortare. Det finns en helt att ta itu med förutom att lyckas bli förstapristagare i loppen, och det krävs strategiskt tänkande för att göra det bra. Till exempel finns det ett inslag, Collection, där du ska plocka upp olika saker som ligger på banan, men som inte är så lättåtkomliga, och detta sker på tid, så man måste vara snabb också. Mycket på en gång. Om du spelar Smash så ska du använda power-up's för att få bort de andra leksakerna tills du är den enda kvar på banan. I Knockout kör man varv efter varv och den som kommer sist över mållinjen är diskvalificerad, och till slut är det bara två leksaker kvar som kämpar om förstaplaceringen. Senare i spelet finns även Survival som är en riktigt, riktigt svår uppgift där man ska vinna loppet, men lyckas undvika vissa power-up's. Inte alls så lätt som det kanske låter.

Om det hade funnits något fler olika power-up's, och ett särskilt val där man kan spara sina vinnartider och kanske ett fyrspelarläge så hade det här spelet varit en tiopoängare direkt. Betyget blir trots dessa missar högt och vi kan inte annat än rekommendera det. För alla!

Andy Lowe



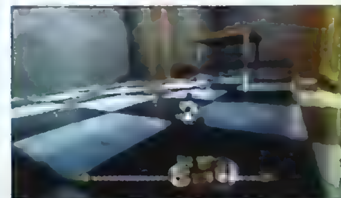
Buzz kämpar för allt vad tygen håller för att komma i kapp trasdockan och ta ledningen.

HUR MAN... KLARAR HÖRNORNA

Banorna är så pass öppna att det blir ett måste att man använder sig av smarta genvägar om man vill komma till prispallen. I början kan det vara lätt att vinna över de andra, men ju fler banor du klara desto svårare blir det eftersom alla de andra karaktärerna blir skickligare precis som du. Här får du några tips på vägen:



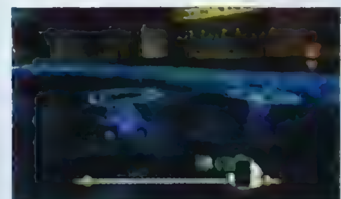
Huset:
Gör en skarp högersväng precis nedanför trapporna och åk sedan rakt fram så fort du kan, men undvik vardagsrummet. Om du lyckas få tag på en eight ball gör du bäst i att placera den i närheten av utgången.



Huset (2):
Mot slutet av banan kör du genom en mörk, kurvig tunnel. Ta vänster ungefär halvvägs genom tunneln, och kryssa mellan bordsbenen för att vinna racet.



Snöbanan:
Efter det första hörnet ska du göra en skarp högersväng och åka genom dörröppningen till förrådet. Det här är en relativt kort genväg som inte gör så mycket alla gånger, men på de högre svårighetsnivåerna så kan det vara just denna som räddar dig.



Gallerian:
När du kör raksträckan under reaskyltarna så ska du hoppa på rampen och flyga över vattnet till andra sidan. Du måste dock åka raka vägen, om du stannar och lajar vid vattnet så är detta en bortkastad genväg.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Söta och fint gjorda karaktärer ofantligt snygga bakgrunder	8
SPELBARHET:	Det räcker inte att vara snabb, du måste vara strategisk också.	9
LIVSLÄNGD:	Halvskoj att spela ensam, men har du en polare med dig...	8

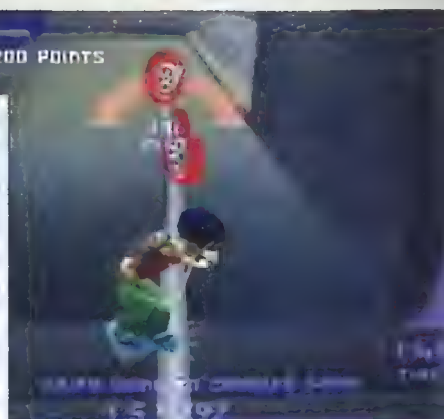
TOTALT
Vi ska villigt erkänna att vår maskin på redaktionen gick varm när vi fick spelet. Det är otroligt beroendeframkallande! Ett par extra spellägen och vi hade varit helsålda.

8 AV 10





Det är riktigt kul att testa sina gränser i spelet, men som sagt: prova inte detta hemma, för det blir bara gråt och tandagnisslan.



Du kan skada dig gång på gång utan att få några som helst bestående men.



HUR KUL KAN DET VARA ATT ÅKA SPARKCYKEL?



Freestyle Scooter

Utmaningarna är många och inte sällan riktigt pyssliga ...

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Shaba Games
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Ubi Soft
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Ett av alla de extremsportspel som har kommit under åren, och här får du balansera på en cykel.

Kickborads eller kickbikes är det allra senaste, och det är väl få som har undgått detta fenomen. Man får vara glad om man klarar en hel dag på stan utan att bli påkörd av en vinglig unge som precis lyckats tjata till sig denna (i vårt tycke) livsfarliga leksak. Det var väl förutsägbart att man skulle utveckla ett spel som detta, och trots att det är ett billigt trick för utgivarna att tjäna pengar, så är det ändå ett kul tidsfördriv med många skojiga trick att pröva på och en lättfattlig spelbarhet.

Det roliga med sådana här spel är att man ju kan göra de där häftiga tricken som man har sett alla andra göra, utan att för den sakens skull riskera att bryta nacken på köpet. Det är precis det som är det fina i kråksången i *Freestyle Scooter.* Här kan du utföra våghalsiga trick som du inte ens hade fantiserat om att en människa kunde göra, och det kanske är något man ska komma ihåg när man spelar: prova INTE det här hemma!

När du börjar spelet så har du bara två olika spelare att välja mellan, Chad och Ami. En galen robot som heter Norton har kidnappat de andra åkarna och det är upp till duon att befria dem genom att utföra olika uppdrag. Utmaningarna är många och inte sällan riktigt pyssliga att klara av. Som i många andra spel i denna genre så handlar det oftast om att man ska utföra fantastiska trickkombinationer och leta upp tingestar som ligger gömda i de mest oåtkomliga skrymslen och vrår. Ja, säga vad man vill, men originellt är det ju inte.

Spelets avsaknad av originalitet och nytänkande kan spåras tillbaka till andra spel som Shaba Games har utvecklat. Som exempel kan vi nämna *Grind Session,* som hela tiden ligger steget bakom *Tony Hawk´s Skateboarding.* Spelmotorn från *Grind Session* har återanvänts i *Freestyle Scooter* och den enda skillnaden är väl egentligen att man nu har ett styre att hålla i.

Grafiken är ljus och färgglad och animationerna ser också helt OK ut. Det som spelet falierar på är främst två saker: det finns på tok för få banor, och man måste turas om i tvåspelarläget.

Spelet riktar sig till den lite yngre publiken, och det märks. Det finns helt enkelt inte tillräckligt mycket substans, och man ska väl inte undervärdera barn på ett sådant sätt? Bara för att man är liten så vill man väl ha valuta för pengarna? Spelet får trots de små missarna ett hyfsat betyg. ■

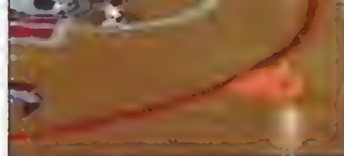
Nick Ellis

PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Helt OK, inbjudande särsilt för de yngre	7
SPELBARHET:	Vi har sett det förut, men det betyder inte att det inte är kul	8
LIVSLÄNGD:	Inte mycket att hurra för, men fungerar ändå	5

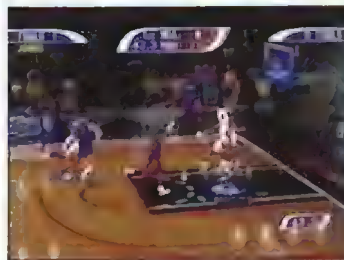
TOTALT
Ett underhållande, om än något kort spel, som kommer att ge extremsportsfantasterna något att bita i. Betyget dras ner av att banorna är för få och att tvåspelarläget är riktigt dåligt

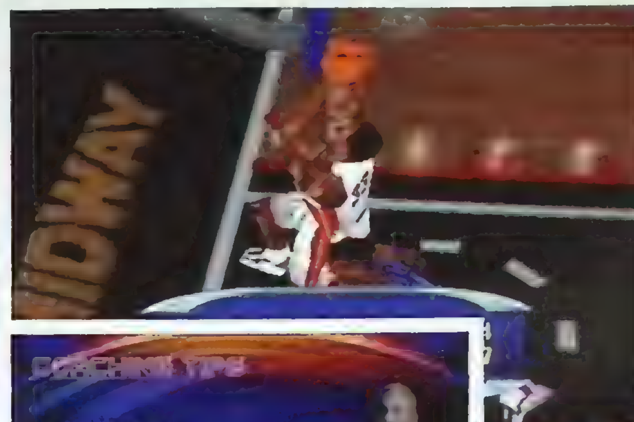
6 AV 10

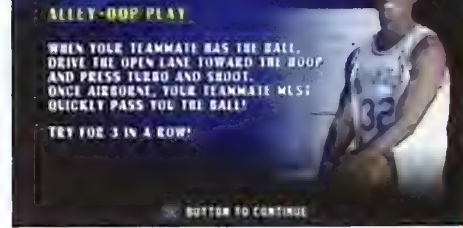


Matcherna i *NBA Hoopz* spelas tre mot tre, och det går att köra upp till sex spelare samtidigt



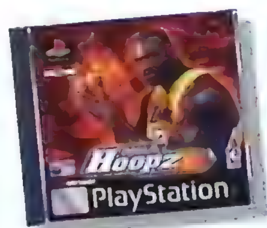






Spelare nedklippta kanske får de otroliga slam-dunkarna att nästan verka normala

MIDWAY GLÄDER VÄRLDENS FANS AV ARKADBASKET



NBA Hoopz

”Ett verkligt coolt spel, med överdrivna sätt att göra poäng på”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midway
UTVECKLARE:	Eurocom
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1-6

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

NBA LIVE 2001
Årets avsnitt av Electronic Arts basketserie är en föga originell men väldigt rolig simulator.

De flesta svenskar har ett så där lite lagom stort basketintresse. Vi känner alla till slamdunks, Shaquille O'Neal och Chicago Bulls. Om ditt intresse för sporten sträcker sig precis så långt men du inte vet vad femsekundersregeln är så är detta spelet för dig. Det är ont om regler, fullt av action och spänning. *NBA Hoopz* är arkadbasket när det är som bäst.

Midway, en av spelhallarnas jättar, har släppt varianter på temat i fler år än Electronic Arts och deras torrare och mer verklighetstrogna *NBA Live*-serie. Det började med *NBA Jam* och dess uppföljare och har nu, via *NBA Showtime*, kommit fram till *NBA Hoopz*. I och med den stora mängden föregångare har spelkontrollen verkligen kunnat finputsas och göras så enkel och smidig att det bara är att börja spela på en gång, utan något krångel. I *NBA Hoopz* spelar du tre mot tre – du väljer en center, en forward och en guard – vilket innebär större ytor på planen och en taktik som är lättare att förstå.

Det är ett verkligt coolt spel, med överdrivna sätt att göra poäng på (ackompanjerade av ljudet av dykande bombplan). Men därmed inte sagt att det är enkelt. Om du vill vinna måste du behärska ett par grundläggande defensiva strategier, lära dig blockera springande spelare, ta returer, jobba hårt med steals och veta när en osportslig foul är det bästa alternativet.

Att ha koll på skottklockan är också viktigt – det är relativt lätt att springa till andra sidan och göra poäng, även för dina motståndare, och matcherna handlar ofta om vem som gör den sista poängen i en period och sedan håller i den ledningen. Det kan betyda intensiva, spännande och underhållande matcher som, även om de är mindre realistiska, känns mer som riktig basket än andra spel.

Man kan dock inte komma undan *NBA Hoopz* arkadbakgrund, som innebär både för- och nackdelar. Trots att spelet har olika svårighetsgrader, säsongsspel, turneringar och lite gömda godbitar så känns det lite lättviktigt. Om du vill ha något som är lite sofistikerat lär du bli besviken på dess simpla uppbyggnad och begränsade spelbarhet. Men, ärligt talat, hur många vill ha det när det gäller basket?

För två eller fler spelare – det går att köra upp till sex personer samtidigt – är *NBA Hoopz* riktigt kul och spelar du själv är det verkligt underhållande i små doser. ■

Chris Buxton

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Snyggt animerade spelare, med en del otroliga dunkar	7
SPELBARHET:	Lättspelat, med bra arkadkontroll	7
LIVSLÄNGD:	Du får spela med kompisar för att verkligen få ut någonting	6

TOTALT
Midways senaste NBA-spel är en värdig uppföljare till *NBA Jam* och *NBA Showtime*. Både roligt och lätt att spela. Ett idealiskt val för den som vill ha lite snabb underhållning, eller spela med en eller flera kompisar

7 AV 10







Om du älskar motorcross kanske du kan uppskatta det här åtminstone litegrann. Men vad du än tycker om motorcyklar så får du inte ha några stora förhoppningar.



Att göra några trick med motorcykeln på freestylebanorna är ganska kul i början, tills du inser hur få trick det finns.



SUPERBRA? NEJ, SNARARE SUPERMEDIOKERT



Supercross 2001

"Som om inte den fula kantiga grafiken var tillräcklig..."

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Motorcross
DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

MOTO RACER WORLD TOUR

Du kan inte göra många trick, men du erbjuds gott om briljant racing i terrängen.

Gediget. Det är nog det mest positiva vi kan säga om *Supercross 2001*. Allting i spelet, från den grumliga, lågupplösta grafiken till de intetsägande kommentatorerna, känns som om det tillverkats på löpande band. Det känns mer som att det kommit till i en hemsk fabrik i något land i tredje världen än i Electronic Arts glittriga skyskrapa.

Först och främst är det ett racingspel, så allt som oftast glider du omkring med olika "riktiga" åkare på olika "riktiga" arenor och försöker vinna över andra "riktiga" åkare. Och under hela loppen snackar de obligatoriska kommentatorerna, som är uthärdliga när de är som bäst och vedervärdiga när de är som sämst. Tänk dig själv: du har legat först under större delen av loppet när plötsligt någon skäggig liten turknutte, som legat sist de tre senaste varven, utnyttjar situationen med en stor klunga och övertar ledningen.

– Han förtjänade verkligen att vinna, säger den ena kommentatorn.

Och samtidigt tänker du att både han och vinnaren snarare förtjänar att dö.

Som om inte den fula kantiga grafiken var tillräcklig finns det dessutom en hel del nersloande att reta sig på. Det märks extra tydligt när en klunga med åkare dyker upp, vilket händer ganska ofta.

Styrningen är minst lika dålig. Motorcykeln verkar svänga någorlunda, men använder du Powerslide blir styret ofattbart trögt. Men om du släpper knappen försvinner trögheten direkt, vilket gör det alldeles för lätt att ta skarpa kurvor i toppfart. Visst gör det spelet enklare, men det känns inte riktigt rätt.

När du tröttnat på loppen – det lär du göra ganska snabbt – finns det freestyletävlingar att delta i. Du utför trick genom att trycka på ◎ i luften och dra åt något håll med styrspaken. Men trots att det finns ett par varierade trick att lära sig så tröttnar du ganska snabbt på att kasta dig nerför branta ramper och snurra runt lite innan du slår i marken. Det är knappast något *Tony Hawk's*. Om du är uthållig finns det ett par gömda banor att låsa upp, men när det är så tråkigt att köra känns det meningslöst att försöka.

Det finns mängder av problem med *Supercross 2001* som gör att vi inte kan rekommendera det, men kort sagt är det ett ganska tråkigt spel. Köp inte. ■

Al Bickham

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Oftast kantig och lågupplöst. Under medel	5
SPELBARHET:	Flera frustrerande moment, särskilt nersloandet	5
LIVSLÄNGD:	Efter ett par timmar är du övertygad	4

TOTALT
Att lägga till ett nytt årtal till ett gammalt namn betyder inte att ett spel blir bättre. *Supercross 2001* är dåligt gjort – det känns som att spelmakarna inte orkat bry sig. Vi förväntar oss mer än så här av Electronic Arts.

5 AV 10

YRA HÖNS PÅ VIFT



Mort The Chicken

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Crave
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Plattformsspel
DISTRIBUTÖR:	Ubi Soft
ANTAL SPELARE:	1

M*ort The Chicken* är ett gulligt plattformssspel som dock saknar djup och därför inte blir någon höjdare. Det hela går ut på att samla ihop hönorna, som har spridit ut sig över de 18 banorna, och det är ett riktigt OK tidsfördriv, men man verkar ha glömt (eller struntat i) att lägga in bonusgrejer och problemlösning.

Du behöver inte vara Einstein för att spela det här spelet, och heller ingen utpräglad strateg. De två första banorna ligger till grund för de resterande 16 som följer. Det går fort att ta sig igenom banorna, och där har vi ännu ett minus som drar ner betyget. Det kanske främst har kommit till för de yngre spelarna som inte är så erfarna, och visst, det är väl en bra inslussning till de lite svårare spelen, men för resterande gamers är det inget speciellt. Har man väl klarat av banorna så finns det inget särskilt skäl att gå tillbaka och spela om det igen.

Mort, spelets huvudkaraktär är en relativt intressant figur, och det kunde varit kul att se hur långt han skulle kunnat gå om spelet har varit mer till hans fördel. ■

Dave Quinn





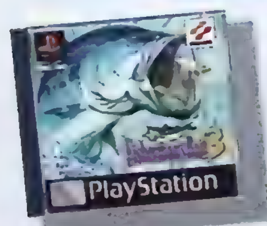
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Färggrann, men något klumpig	6
SPELBARHET:	Hämta hem hönsen, akta dig för elakingarna	5
LIVSLÄNGD:	Ett bra spel räcker längre än en eftermiddag	2

TOTALT
Ett helt OK spel om man är under tio och aldrig har spelat ett liknande spel tidigare. *Mort The Chicken* har absolut sina bra sidor, men vi hade velat se mer.

4 AV 10

OM DU NAPPAR PÅ DET HÄR SÅ FINNS DET SNART INGET HOPP KVAR OM MÄNSKLIGHETEN



Fisherman´s Bait 3

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Konami
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1-2

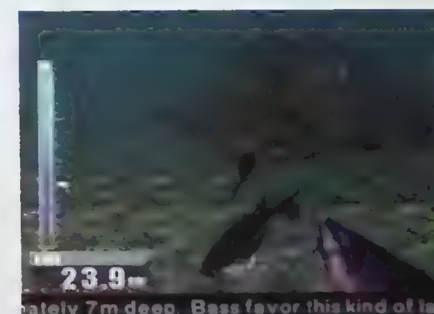
Fiske är en rejält udda sport för oss som inte är intresserade av det. Vad är det egentligen för utmaning att sitta eller stå med ett fiskespö och bara vänta på att fisken ska nappa? Det handlar kanske om skicklighet, vad vet jag, men det verkar bara så outgrundligt tråkigt!

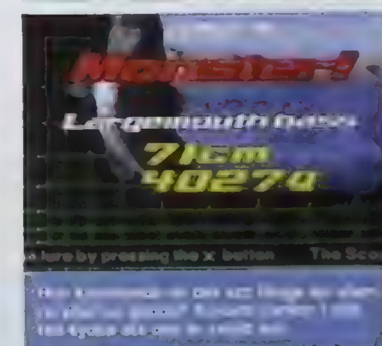
Ni som spelat de tidigare titlarna i denna serie vet ungefär hur det går till: kasta med ⊗ och dra in linan igen med ⊗. ◎ trycker du på när du tror att fisken är på väg att nappa. När fisken kommer tillräckligt nära, så tar konsolen över och du står där, och får inte ens håva in bytet själv. Det är ungefär allt som händer i spelet, och därför frågar man sig bara en sak: varför?

Det finns ett visst urval av lockbeten, men oavsett vilket av dem du använder så kan du inte räkna med att de gör någon egentlig skillnad i ditt fiskande, du får ändå napp efter en minut eller så. Du har även tillgång till en "fishfinder", men den känns inte helt nödvändig eftersom fiskarna praktiskt taget står på kö för att få bli uppdragna. Det finns några olika spellägen att välja mellan, Freefishing (bara du och ditt fiskespö), Survival (fånga x antal fiskar före din motståndare), och Competition (försök att bli stofiskare för dagen). Dessa olika spellägen gör föga för spelandet, och man märker knappt någon skillnad mellan de olika "grenarna".

Det bästa rådet vi kan ge är att alla håller sig så långt borta som möjligt från *Fisherman´s Bait 3*. ■

Craig Pearson





Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Funktionella 3D-firrar, men inget ovanligt bra	5
SPELBARHET:	Extremt simpelt och det finns ingen riktigt utmaning i spelet	4
LIVSLÄNGD:	Det är enormt repetativt, och få giller detta	2

TOTALT
Har finns inget nytt att glädjas åt, och det är fortfarande lika lätt att få upp fiskarna som verkar dummare än i verkligheten. De som giller att fiska tjänar ingenting på att köpa det här spelet. Ga er ut i naturen istället!

4 AV 10

OMSPEL

ÄR DU SUGEN PÅ ATT UTÖKA SPELSAMLINGEN HEMMA? TA DÅ EN TITT PÅ FÖLJANDE SIDOR OCH SE OM DU HITTAR NÅGON GODBIT SOM DU KAN KÖPA FÖR EN LÄGRE SUMMA PENGAR.

BUDGETUTGÅVOR DE GAMLA SPELEN HAR DAMMATS AV OCH SÄLJS BILLIGT – FYNDA!

Fifa'99



För inte så länge sedan, när fotbollsspelen inte var lika komplicerade som de är idag, så var *FIFA '99* en självklar vinnare. De arkadliknande kontrollerna och omedelbarheten i spelet var imponerande.

Nu, två år senare, så känns kontrollerna sega, lagen är gamla som gatan och den grafik som vi var så stormförtjusta över då, är inte alls lika glassig idag. Konami är vår nya favorit, och EA kommer att ha svårt att komma igen. CP

■ UTGIVARE
Electronic Arts
■ CIRKAPRIS: 149:-



PlayStation Magasinet BETYG I PSM13 9/10

■ DAGENS BETYG Numera finns det två senare titlar i samma serie för att inte tala om *ISS Pro Evolution.*

5 AV 10

Superbikes 2000



Är du på jakt efter en racingtitel till PlayStation? Har du kanske redan alla F1-titlar som finns på marknaden? Då kan det här kan vara ett spel för dig.

Superbikes 2000 lyckas balansera det här med realistiska cyklar och kul arkadaction. Det är inte så svårt att handskas med cykeln ute på banan och man kan spela championship ensam eller med polaren. En kul omväxling om man är trött på att köra omkring på fyra hjul hela tiden. CP

■ UTGIVARE
EA
■ CIRKAPRIS: 149:-



PlayStation Magasinet BETYG I PSM28 7/10

■ DAGENS BETYG Ett kul spel om man är racingfantast. Defininitivt värt vad det kostar nu.

7 AV 10

Knockout Kings 2000



Visst är det kul att spela som en viss karaktär, till exempel Lara Croft eller Solid Snake, men i det här spelet *är* du verkligen Muhammed Ali.

Konceptet är urenkelt: EA klumpar ihop alla schyssta boxare som Sugar Ray Leonard, Jake La Motta och Frank Bruno. Alla boxare har sin egen stil och sina egna specialslag. Det finns faktiskt djup i matcherna, och bara att få uppleva Muhammed Ali när han vinner en stor match är värt varenda öre i den här titeln. CP

■ UTGIVARE
EA
■ CIRKAPRIS: 149:-



PlayStation Magasinet BETYG I PSM25 7/10

■ DAGENS BETYG Visst, *2001* är bättre, men med det här priset är spelet ett riktigt fynd!

7 AV 10

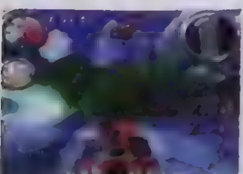
Hydro Thunder



***Hydro Thunder* står för kvalitet, och att titeln inte är äldre än ett år gör den till en åtråvärd godbit på reahyllan.**

Spelet är en version av det gamla arkadliret, men detta är en avsevärt förbättrad version. Båtarna rör sig mycket snyggt över vattnet, du har alltid kontroll och det blir sällan så att vågorna tar makten över farkosten. Du har över 15 motståndare att tampas med och en hel drös upplåsningsbara banor och ett superbt tvåspelarläge. Den här titeln är ett kap. CP

■ UTGIVARE
Midway
■ CIRKAPRIS: 99:-



PlayStation Magasinet BETYG I PSM29 7/10

■ DAGENS BETYG Man har kul med det här spelet vare sig man spelar ensam eller med en kompis.

8 AV 10

Gauntlet Legends



Ännu en uppgradering på ett arkadlir från tiden som var. *Gauntlet* var spelet som introducerade fyraspelarläget på 80-talet, men föga av den charm det hade då, finns kvar.

Det är ett skjutarspel i klass med *D&D* och allt i spelet verkar vara precis medelmåttigt. Grafiken är OK, men inte jättebra, kontrollerna är schyssta, men inget speciellt och att det är ett RPG kan förvirra något, för här finns nästan ingen spänning alls att hämta. CP

■ UTGIVARE
Midway
■ CIRKAPRIS: 99:-



PlayStation Magasinet BETYG I PSM29 6/10

■ DAGENS BETYG Innan vi kan göra något vettigt med våra klassiker så är det lika bra att låta dem vara

3 AV 10

WWF Smackdown



Äntligen får vi köpa spelet som gjorde Wrestling till den coola sport den är idag till en billigare penning.

Här finns en uppsjö av kändisar, som till exempel Stone Cold Steve Austin och The Rock och du kan välja att använda samma karaktär genom en hel säsong om du vill. Det finns också ett antal olika specialinslag som till exempel hardcore och cage matches. Det är så fullt med roliga och galna grejer att det förtjänar en plats i din spelsamling. CP

■ UTGIVARE
THQ
■ CIRKAPRIS: 249:-



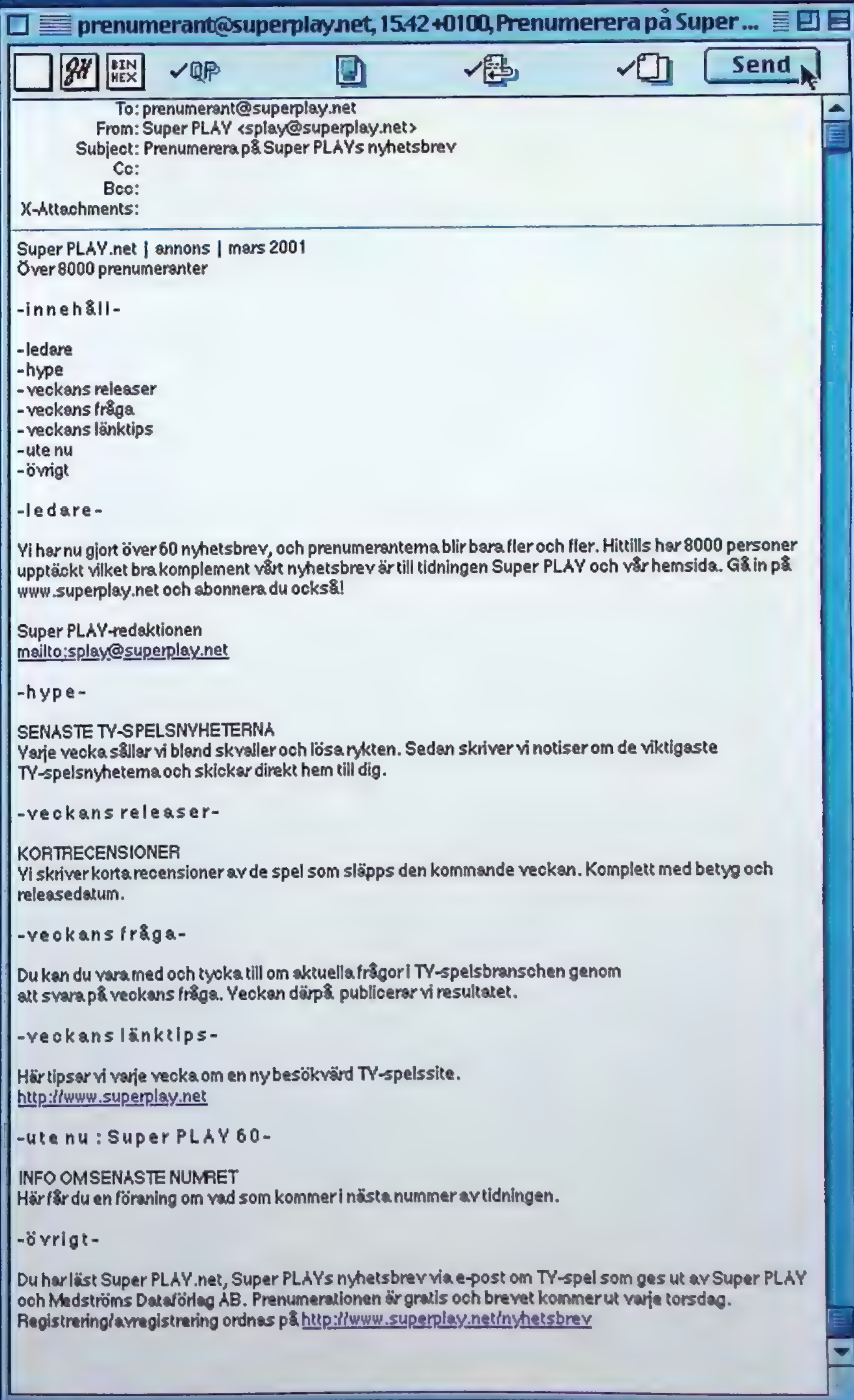
PlayStation Magasinet BETYG I PSM28 8/10

■ DAGENS BETYG Det första spelet som gjorde det coolt att ha på sig alldeles för små trikåer.

9 AV 10

NYHETSBREV

Direkt hem i din e-postlåda



http://www.SuperPLAY.net

TÄVLING

VINN GRYMMA EVIL DEAD-PRYLAR

Svenska PlayStation-Magasinet ställer till med motorsågsparty! Vi har fixat fram heta *Evil Dead*-prylar som just du har chansen att vinna.

1:A PRIS:
Evil Dead: Hail To The King, Ash-docka + fem andra figurer i fin box från McFarlane Toys, T-shirt och poster.
2:A PRIS:
Evil Dead: Hail To The King, T-shirt och poster.
3-10:E PRIS:
T-shirt och poster.
(både T-shirt och poster har tryck på båda sidor)

Här kommer den inledande frågan:
Bruce Campbell är mannen som spelar Ash i *Evil Dead*-filmerna gör också rösten till Ash i spelet *Evil Dead - Hail To The King.* Hur många *Evil Dead*-filmer har gjorts?

1. EN FILM
2. FYRA FILMER
3. TRE FILMER

GÖR SÅ HÄR:
[illegible] 0939-117 11 11 [illegible]

INFOGRAMES

THQ

Samtalet kostar 4:55 kr/minut.
[illegible]


– Du grabben, jag
har egna problem.

INSÄNDARE

Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till! Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material. E-post som innehåller bifogade filer åker direkt i papperskorgen.

SUPERSTATION

Hej!
Jag vill börja med att tacka er på Svenska Playstation-Magasinet för en skitbra tidning!
Och så skulle jag vilja ställa några frågor:
❶ Häromdan såg jag videon till *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*, och jag tyckte att det var den bästa videon jag sett! Men jag skulle veta om man kan få tag på musiken till *MGS2* och var?
❷ I somras var jag utomlands och gick på en marknad, vid ett litet stånd var det nåt som fångade min uppmärksamhet. En kartong med en PlayStation konsol på framsidan, men konsolen var vit och ovanför bilden så stod det "SuperStation" i PlayStation-loggans stil. Vad är detta för konsol? Är det Sony som tillverkat den och är det någon skillnad mellan den och PlayStation?
❸ Också skulle jag vilja veta lite om PocketStation, för jag har tänkt på köpa en sådan men jag vill först veta vad det är jag köper.
Mvh
Magnus J


Sonys nya konsol!

Hej Magnus J
❶ Med tanke på att *Metal Gear Solid 2: Son Of Liberty* inte kommer hit förrän i höst/vinter så får du tyvärr nöja dig med *Metal Gear Solid*-soundtracket till dess.
❷ Sony har tillverkat en enhet som heter SuperStation (se bild), men det är en gammal tapebackup-maskin. Det är mycket möjligt att det du hittade var en piratkonsol! Vi uppmanar de läsare som gör liknande fynd att, om möjligt, ta ett fotografi på misstänkt pirathårdvara och skicka in det till redaktionen så publicerar vi det i tidningen.
❸ Man kan säga att PocketStation är ett avancerat (och dyrt) minneskort med display. Med en PocketStation kan du bland annat spela minispel. Med *Street Fighter Alpha 3* kan du ladda ner hemliga karaktärer och träna upp dessa i din PocketStation för att sedan använda dem i spelet. IR-funktionen låter dig spela multiplayer-spel med andra PocketStation-ägare.
Tänk på att PocketStation inte är kompatibel med till exempel DexDrive. Vill du hämta program och fusk till PocketStation från Internet får du ladda ner filerna på ett vanligt minneskort och sen kopiera informationen till PocketStation med hjälp av din konsol.
Lite tekniska data om PocketStation:
CPU: ARM7T (32 bitars RISC-processor)
Minne: SRAM 2K bytes, Flash RAM 128K bytes
Bildskärm: 32 x 32 pixlar, monokrom LCD
Ljud: 12 bitar, minihögtalare
Storlek: 64 x 42 x 13.5 mm (längd x bredd x tjocklek)
Vikt: Cirka 30 gram (batteri inräknat)
Övrigt: Fem knappar (plus resetknapp) och infraröd kommunikation.
Red.

GT3

Hej
Jag undrar när *Gran Turismo 3*, *The Getaway* och *World Rally Championship 2001* kommer ut så man kan köpa dom?
Tack på förhand
Andreas

Hej Andreas
Gran Turismo 3 kommer i juni/juli. Till *The Getaway* och *World Rally Championship 2001* finns det i skrivande stund inget pålitligt releasedatum.
Red.

MEDALJ

Tjena!
Jag säger som alla andra: "tack för en bra tidning" (det är ju sant).
Jag har skickat till er förut, men varje gång jag har gjort det bubblar jag upp med nya frågor.
❶ Hur många jobbar på er redaktion?
❷ Jag ringde in på er *Driver 2*-tävling och hade alla rätt på frågorna. Men tyvärr så tror jag att jag inte vann. Min fråga är: hur många är det som vinner i varje tävling?
❸ När ni är färdiga med ett nummer, börjar ni då direkt på nästa?
Som sist vill jag bara säga att ni gör ett bra jobb med tidningen.
Ni ska ha en riktig "Medal of Honor". Min avslutning är *Final Fantasy 7,8,9* rules!

Hej
❶ Tre personer plus tre frilansare.
❷ Det beror på hur många priser det är i tävlingen.
❸ Japp! Ingen rast och ingen ro. Jag börjar förbereda nästa nummer redan innan vi skickar pågående nummer till tryckeriet.
Red.

320X240

Tja PSM!
Ni är den bästa tidningen som finns, som ni borde veta. Jag har en kompis som är en sån här "Anti-PlayStation, älska Dreamcast" snubbe. Han säger att upplösningen är 320x240 till PlayStation. Är den det?
Dessutom så håller jag med er att det är roligt att läsa dom små "Piraternas" brev. Även om dom inte vet vad piratkopiering innebär.
Dessutom är det bra att ni har börjat skriva vad det är för nummer på CD skivan så man slipper leta runt (äntligen). Jag skrev samma sak fast för flera år sen, men det har inte kommit med. Bra att ni kunde börja någon gång i alla fall. Ha det bra, och lägg inte in för mycket PS2-skit i tidningen.
MVH
R-Rulez

Hej R-Rulez
Maxupplösningen på PSone är 740 x 480.
Synd att jag inte var chefredaktör när du skickade in förslaget om CD-skivorna. ;)
PlayStation2-materialet får du försöka att leva med. PSone dominerar ju trors allt tidningen fortfarande.
Red.

GBA

Hej PSM
Det här är första gången jag skriver till er, så jag hoppas verkligen att ni tar med mitt brev.
Först vill jag tacka för en underbar tidning. Den är faktiskt så bra att jag läser den även fast jag inte har någon PSone.
Snälla kan ni inte sluta att ta med insändare från folk som tycker att piratkopiering är helt OK. Det är så tråkigt att läsa om puckon som inte fattar någonting.
Nu har jag skällt färdigt och vill ha svar på mina frågor.
❶ Har ni någon gång recenserat eller provspelat *Resident Evil: Survivor* och vad tyckte ni? Är det värt att köpa?
❷ Kan ni inte utöka tipssidorna?
❸ Om man har en Multi-X Killer, kan man spela brända spel då?
❹ Denna fråga handlar inte om PlayStation men jag vet inte var jag ska vända mig. Kommer man att kunna spela förstapersonsäventyr såsom *Medal Of Honour* med GameBoy Advance?
❺ Har Sony någon konkurrent till GameBoy på gång förutom PSone?
❻ Snäääälla, kan jag inte få en ratt och månadens spel av er till min lillebror och hans PSone?
❼ Är det någon ide att köpa en PSone eller ska man spara till en PlayStation2?
Nu är det slut på frågor, i alla fall från mig.
Lev väl och ät kött!
Mvh
Martin G

Hej Martin
❶ Spelet fick 6/10 i PSM 30. Vi rekommenderade *Time Crisis* som ett bra alternativ.
❷ Vi *har* utökat tipssidorna, sedan nummer 40 har tipsdelen växt ordentligt. I det här numret har vi fjorton sidor tips.
❸ Hur var det nu med piratkopiering och som du skrev: "puckon som inte fattar någonting"?
❹ Det kommer säkert att finnas förstapersonsäventyr till GameBoy Advance, osäkert om just *Medal Of Honour* kommer till maskinen. Kolla www.gameboy.com, där finns en lista över spel som är på gång till GameBoy Advance.
❺ Det är väl tveksamt om man kan se PSone som en konkurrent till GameBoy då det blir en ganska stor prisskillnad om man vill göra sin PSone helt mobil. Vi känner inte till om Sony har någon handhållen konsol på gång.
❻ Nej.
❼ Det beror ju på vad man är ute efter. Nöjer man sig med den enklare prestanda som PSone erbjuder så kan man med fördel slå till. Det finns ju väldigt många spel till konsolen och det kommer fortfarande bra spel till vår gamle trotjänare, just nu är det cirka 170 titlar under utveckling. Även om det sedan inte kommer att utvecklas spel till maskinen i all evighet så kan du vara säker på att få mycket nöje med din PSone under en lång tid framöver.
Red.

TIPS FÖR NYBÖRJARE

Jag har ett litet förslag eller tips, äsch kalla det vad ni vill.
Ni har ju en liten men bra ruta i era recensioner som heter "Bra spel för dig som gillar genren". Skulle det inte vara bra om ni kanske skrev dit betyget på spelet ifråga så har alla som inte är så inbitna i spelvärlden har något att jämföra med. Kanske till och med vilken tidning recensionen är med i. De flesta spelen i rutan har ni med all säkerhet recenserat tidigare. Vi som bor i spelvärlden ska ju inte ta för givet att alla vet vad till exempel *Resident Evil* eller *Tomb Raider* är, även om det för oss är så självklart.
Tack för mej.
Sonny

Hej Sonny
Du har alldeles rätt i att man inte skall ta för givet att alla känner till *Resident Evil*. Så snart vi har gjort färdigt registret över våra spelrecensioner så skall vi överväga att sätta ut både betyg och i vilket nummer spelet är recenserat.
Red.

EKERÖ

Hej PlayStation-Magasinet, tack för en bra tidning.
❶ Tyvärr funkar inte alla spel på demoskivorna.
❷ Brända spel är skit.
❸ Varför kommer spelen i utsatt tid till

Stockholm men inte till Ekerö (ligger 3 mil utanför Stockholm. Reds anm.)?
❹ Varför är Platinum-spel billigare än vanliga spel?
❺ Vad är Platinum för något?
Johan

Hej Johan
❶ Det är oftast inte hos skivorna felet ligger. Vi har märkt att det kan vara problem med skivorna när man spelar dem i äldre konsoler. Det kan hjälpa att ställa maskinen på högkant. Ett dyrare alternativ kan vara att låta en reparatör kallibrera lasern.
❷ Ja.
❸ Det skall du fråga de som har butiken. Ställ krav på era spelhandlare!
❹ + ❺ Platinum är en lågprisserie för kvalitetstitlar. För att ett en titel skall få återutges som ett Platinumspel måste det ha sålt ett visst, av Sony bestämt, antal exemplar. Detta innebär att det bara är de riktigt populära spelen som får säljas som Platinumspel.
Red.

REGIONSFRIHET

Hej Red.
Jag läste vad Dennis skrev om Multi-X i PSM 41.
Ärligt, så tror jag det lika mycket handlar om att bolagen vill att de skall få pengarna istället för att man köper en laglig vara från Japan och på det sätt gynnar en annan distributör.
Ta DVD som exempel. Hur mycket kämpar inte bolagen i Sverige med att hindra mig från att köpa filmer från Amerika? De försöker lagstifta, koda filmer med mera. I själva verket borde det inte spela någon roll om Warner i USA eller Warner i Sverige får mina pengar?
Tåls att fundera över, tack för ordet.
Acke

Hej Acke
Regionskodningen för spel och film är precis som du säger till för att gynna distributörer och för att företagen skall kunna kontrollera den lokala marknaden. Om detta är bra eller dåligt ur konsumentsynpunkt kan ju diskuteras. Vi gamers kan ju dock vara glada över att vi slipper kvalitetsskillnader på grund av regionsindelning, skillnader som tyvärr ofta drabbar DVD-filmköparna.
Att Multi-X-chipet främst är synonymt med piratkopiering i spelföretagens ögon är, som vi skrev i PSM 41, inte särskilt konstigt. Varken chip eller importspel är dock olagliga, håller man sig till originalspel så kan man spela med gott samvete.
Till sist så spelar det faktiskt roll om du som svensk konsument lägger dina pengar i ett amerikanskt företags ficka. Även om till exempel Warner i Sverige och USA ingår i samma koncern så är det två organisationer med separat ekonomi. Om Warner i Sverige inte får några intäckter så är sannolikheten stor att företaget läggs ner och detta innebär för konsumenten att Warners produkter inte blir lika lättillgängliga i Sverige.
Red.

FANTASYMUSIK

Tjena tjena PSM!!
Jag har en mycket viktig fråga att ställa till er.
Jag älskar Nobuo Uematsos musik till alla *Final Fantasy*-spelen, så jag vill veta var man kan köpa soundtracken till nummer 8 och 9?
Snälla, svara mig! Jag kan knappt sova på nätterna eftersom jag oroar mig för detta viktiga svar från er!!
Med vänliga hälsningar
Virus

Tjena tjena Virus!
Vill man ha musiken till *Final Fantasy*-spelen så får man köpa japan-import, detta kan vara både dyrt och krångligt. Har du tur så kan du hitta skivorna i välsorterade spel- och skivbutiker i Sverige. Att importera själv är också en variant, du kan prova med www.amazon.co.uk (england), www.express.com (USA) eller www.animenation.com (USA). Du kan också vända dig direkt till Digicube, bolaget som ger ut skivorna. De har ingen direktförsäljning utanför Japan på sin hemsida (www.digicube.co.jp), men de kan säkert tipsa dig om företag i Europa som distribuerar skivorna.
Red.

PÅ RITBORDET

Hejsan PSM
I nummer 35 "På ritbordet" gav ni positiva kommentarer till *The Mummy* och sen när ni recenserade det gav ni det typ en 4.Varför?
Jag undrar också varför man säljer såna chip som gör att man kan spela piratkopierade spel?
Jag vill gärna påpeka att *Alundra* är ett väldigt bra spel även fast det är rätt gammalt är det ett måste för alla RPG-fans!
Jag HATAR piratkopierare men jag älskar "Piraternas" insändare!
Tack för en superbra tidning!
PS. Ett memory card? Snälla!!
Johan

Hej Johan
Vi gav varken positiva eller negativa kommentarer till *The Mummy* i nummer 35.
I sektionen "På ritbordet" presenteras spel som inte är helt färdiga och vi låter en person från utvecklarteamet berätta om spelet. Vi väntar med att tycka till om spelet till dess att vi har fått en förhands eller recensionsexemplar av spelet. Att *The Mummy* fick en 4 i betyg beror på att spelet helt enkelt inte levde upp till våra förväntningar och helt enkelt inte var särskilt bra.
Anledningen till att det säljs Multi-X-chip är att dom inte är olagliga och det finns en efterfrågan och därför kan man tjäna pengar.
Vad är det du älskar med "Piraternas" insändare?
Vi har inte delat ut minneskort sedan nummer 33! Det är rattar och spel som gäller nuförtiden! ;)
Red.

MÅNADENS BREV

KONSTEN ATT RECENSERA ETT SPEL

Hej!
Här vill jag tycka till.
Jag är ett racing-fan med inriktning på bilsportspel, således äger jag många racingspel till PSone.
Jag har på skoj försökt recensera mina egna spel och jämföra dem med varandra. Jag har upptäckt att det är en omöjlighet med min synvinkel.
Den svåraste biten var att poängsätta grafiken.
Det är ju känt att grafiken i de båda *Gran Turismo*-spelen håller toppklass och jag håller delvis med.
Om nu alla utvecklare skulle göra lika bra grafik i andra spel så skulle ju alla spel börja likna varandra. Grafiken är ju ett kännetecken för ett visst spel och enligt min mening är alla spel ett konstverk och det är nog meningen att de ser ut som de gör.
Jag för min del anser att det inte går att jämföra spel sinsemellan, för vem kan avgöra om Picassos eller Carl Larssons målningar är bättre eller sämre. De går inte att jämföra med varandra, men kan poängsättas var och en för sig.
Spelbarheten kan också vara svår att bedöma på grund av vilken sinnesstämning man är i, vilket spel man för tillfället har lust att spela och att uppfattningsförmågan kan variera från gång till gång.
Ett stort och långt spel behöver inte vara bättre än ett litet kort spel.
Det korta spelet kan med stort nöje spelas om och om igen, och det kan också vara så att spelet uppfattas som att det blir bättre och bättre för var gång man spelar det.
Enligt min mening finns det inga dåliga spel utan allting handlar om betraktarens uppfattning.
Min uppfattning om er tidning är att den är ett lysande konstverk.

Ingen blivande PlayStation2-ägare, är nöjd med PSone.

Monica Petterson

Hej Monica
Visst är det svårt att recensera ett spel och visst handlar det slutligen om betraktarens eller spelarens uppfattning om vad som är bra. Vi kan dock inte skriva att alla spel vi recenserar är bra då väldigt många skulle bli besvikna på oss. Vi tycker inte heller att alla spel är bra.
Vad är egentligen bra grafik? Bra grafik är ju mer än bara en snygg yta, bra grafik skall även vara funktionell och bidraga till spelbarheten. Jag ser i och för sig inget negativt i att alla utvecklare skulle göra spel med lika bra grafik då detta skulle tvinga dem att vara mer kreativa än sina konkurrenter, vilket i sin tur gynnar konsumenten.
Det är många faktorer som spelar in när man skall bedöma ett spel och ditt brev påvisar de dilemman som hör till en spelrecensents vardag. Vi försöker att vara så objektiva som möjligt och erbjuda någon form av konsumentupplysning när vi recenserar spel, men den sista domen faller till slut ändå spelaren.
Red.



Monica får av Svenska PlayStation-Magasinet en Joytech-ratt (värde ca 649 kronor) och månadens spel (värde ca 449 kronor) för sin insändare.

Månadens brev sponsras av gameplay

NÄR VI KOMMIT TILL SISTA DELEN AV VÅR JÄTTEGUIDE GÅR NAZISTERNA NER PÅ KNÄ OCH ÄR PÅ VÄG ATT KOLLAPSA. DET ENDA DU BEHÖVER GÖRA ÄR ATT HÅLLA NERVERNA I STYR, SIKTA RAKT OCH FÖLJA DESSA KARTOR.

DEL 3

Medal of Honour: Underground

BANA 21: FINAL UPRISING

UPPGIFTER:

Hitta de gömda bensinbomberna (Petrol Bomb Cache)
Förstör alla halvbandfordon (Half-tracks)
Oskadliggör prefekturvakterna (Prefecture Guards)
Gå in i Parisprefekturen

● När dörren går till vänster använder du geväret för att slå snubben som du hittar i hörnet. Plocka sedan upp bomberna för att använda dem senare. Det finns två till soldater på bron. Antingen ställer du dig och skjuter eller så kastar du en bensinbomb på dem (se upp så att de inte kastar tillbaka den!).

● När du går mellan husen bör du hålla utkik eftersom soldater attackerar dig, ofta bakifrån. Det finns en första hjälpenlåda bakom barrikaden (1) vid slutet av gatan.

Där du kan gå genom gränden eller längs den smala gången, väljer du det senare alternativet (2) och skjuter alla krypskyttar på balkongerna. Kolla i gränden efter första hjälpen-lådor, men ta bara det du behöver.

● Det första halvbandfordonet är svårt, så använd pelarna (3) för att skydda dig. Se till att *alla* nazister i närheten är döda innan du använder bensinbomber. Sikta högt och håll inne knappen för att förstärka ditt kast. Använd samma taktik på det andra halvbandfordonet.

● Innan slutet av banan (4) kommer alla soldater attackera samtidigt för att stoppa dig. Två av dem hoppar ut genom fönstret till vänster. Vänd dig mot dem och skjut på tunnan de landar bakom för att döda dem. Utgången är framför till vänster.



KEY

- **Bensinbomb** (Petrol Bomb)
- **Första hjälpen-låda** (First Aid Kit)
- **Halvbandsfordon** (Half-track)
- **Vakt** (Guard)
- **Prefektur**

BANA 22: STREET BY STREET

UPPGIFTER:

Oskadliggör barrikadvakterna (Barricade Guards)
Hitta tunnelbanekarta (Subway Map)
Gå in i Marketplace

● Killarna i blått är dina vänner. Med deras hjälp dödar du nazisten i gränden, skjuter krypskytten högt uppe på nästa gata och tar kål på killen till höger.

● Gå ner för trapporna och ta underjordspassagen till den första barrikaden (1). Spring ut *snabbt* och skjut mot maskingevärsskytten. Döda den som tar sig över och spring sedan fram och döda resten. En soldat dyker upp på balkongen men en kamrat kommer och räddar dig.

● Vid den andra barrikaden lockar du till dig vakterna runt hörnet, dödar dem och springer sedan bakom en möbel och kryper ihop. Skjut vilt med ditt gevär på killen bakom vapnet för att hålla honom borta. Döda allihop och skjut sedan killen som kör motorcykeln och sidovagnen.

● I det rutiga området (2) går du upp för trappan och hjälper killen som använder ditt gevär. I rutan tar du kål på de två nazisterna och sedan krypskyttarna på taket, innan du går in i byggnaden till vänster.

● Kryp fram till en gränd och kasta en bensinbomb på baren. Döda soldaterna och ta till höger (3). Ta den högra trappan och, medan du går ner för den, skjut krypskytten innan de sista barrikadvakterna. Hoppa över sandsäckarna du just passerade och gå in i Marketplace.



KEY

- **Karta** (Map)
- **Första hjälpen-låda**
- **Barrikad**

BANA 23: OPERATION MARKETPLACE

UPPGIFTER:

Hitta Panzerfaust
Möt din kontakt
Fly in i tunnelbanetunnlarna
(Subway Tunnels)
Stoppa stridsvagnarna
(Tanks)

- Gå fram till din kontakt och göm dig sedan snabbt i huset mittemot gränden – din kontakt är i själva verket en fiendeagent och du har blivit lurad! Inifrån skjuter du vakten som hoppar ner från huset mittemot och byter sedan till Panzerfaust. Använd den för att förstöra den första, andra och tredje stridsvagnen (1) (för fler granater springer du tillbaka till dubbelagenten). Fler soldater kommer dyka upp men de är inte särskilt svåra att ta kål på.
- På andra sidan hörnet (2) springer du snabbt in i byggnaden till höger medan ett plan flyger ovanför dig och skjuter med maskingevär över hela vägen. När faran är över skjuter du snabbt vakterna men var försiktig, några har raketskjutare!
- Fortsätt genom tunneln till en öppning där du hittar en stridsvagn (3) och två soldater som vaktar den. Skjut först den tredje killen med raketskjutaren på din vänstra sida och använd sedan din panzerfaust för att göra ett par bucklor på stridsvagnen. Efteråt springer du uppför trapporna och dödar vakterna där uppe innan du tar dig ner i tunnelbanan.

KEY

- Panzerfaust
- Stridsvagn (Tank)
- Första hjälpen-låda
- Kontakt



BANA 24: THE END OF THE LINE

UPPGIFTER:

Ta tågtidtabellen (Train Schedule)
Lås upp tågdörrarna (Train Doors)
Lägg om den första rälsen (Train Track)
Lägg om den andra rälsen

- Skjut ett par vakter från trappstegen i början (1) (de tar aldrig slut, så vänta inte för länge) och spring uppför trappan till vänster där en omkopplare finns. Använd den för att låsa upp tågdörrarna mittemot. Öppna dem och skjut killarna till vänster innan du plockar åt dig godsakerna till höger. Se dock upp för vakter som försöker gå in i vagnen medan du är där. Gå rakt upp till den låsta dörren i den mindre kupén och försök öppna den. Tåget kommer börja röra sig och snart låses dörren upp och du får skjuta ett par soldater. Ta dig fram genom tåget och spring, när du går av, till höger för att döda ett par soldater högst upp i trappan och dra i spaken. Glöm inte att ta tågtidtabellen. Spring tillbaka nerför trappan och över till andra sidan av plattformen (2). Öppna porten och gå in i det lilla kontrollrummet du hittar på nästa plattform – dra i spaken, se nazisterna få panik då de två tågen kolliderar och njut av segern.

KEY

- Omkopplare (Switch)
- Första hjälpen-låda
- Tidtabell (Schedule)



FÖRRA MÅNADEN HJÄLPTE VI ER ATT HITTA MELLAN SKYSKRAPORNA I CHICAGO OCH KLÅ UPP BRASILIANSKA GANGSTERS I HAVANNA. NU LÄGGER VI IN EN HÖGRE VÄXEL OCH GER OSS AV TILL VEGAS OCH RIO...

DEL 2

Driver 2: Back On The Streets

NERFÖR DE GRYMMA GATORNA

LYSSNA NOGA: Efter att ha lämnat Havanna har Lenny stuckit ifrån dig ännu en gång, så du har gjort en "deal" med Caine och "jobbar" därför för honom. Saker och ting hettar till och du kommer, för att göra uppdragen svårare, inte långt i denna stad med hjälp av bara kartor och vanliga vägar – det finns mängder av genvägar genom gränder och trädgårdar och en massa staket att meja ner. Som vanligt är det en god idé att köra runt lite i staden och lära känna den.

AVANCERAD BILÅKNING: När du vill skaka av dig en förföljare kan du tvinga honom att krascha genom att passera ett fordon och sedan snabbt köra in framför det. Din förföljare kommer försöka göra precis likadant och med lite tur så krockar han med den stackars oskyldige bilisten. Försök.



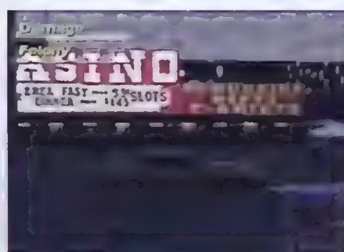














LEDTRÅDAR

START	VÄG
21	....
22	Se text
23	....
24	....
25	....
26	Se text
27	
28	Se text
29	....
30	....



LAS VEGAS

UPPDRAG 21 – CASINO GETAWAY

I öknen är både snutar och gangsters ute efter dig, så var på din vakt hela tiden. Hoppa in i din bil och kör den på kartan utritade vägen till casinot. Plocka upp Caines gäng och ge dig ut på vägen snabbt, eftersom polisen kommer försöka omringa er. Var beredd på vägspärrar och försök att inte börja spexa med bilen.

UPPDRAG 22 – BEAT THE TRAIN

Börja vid Ghost Town, sväng vänster uppför den andra kullen och kör genom bommarna när tåget åker in i tunneln. Håll utkik efter ruinerna direkt efter den andra bommen. Det bär av rakt neråt och du ska försöka komma framför och förbi tåget för att nå bilen på bron. Gör ett nödstopp och byt till den andra bilen. Lägg i gasen och ta en skarp sväng till vänster.

UPPDRAG 23 – CAR BOMB

Hoppa in i bilen och kör genom alla trädgårdar för att komma ut ur Lakeside så fort som möjligt. Följ rutten på kartan – eller ta genvägar genom byggnader – och lämna bilen på gångvägen utanför byggnaden.

UPPDRAG 24 – CAR BOMB GETAWAY

Spring söderut från startpunkten och kolla till vänster efter en lastbil. Hoppa in i den, håll dig borta från poliserna och kör längs med kartrutten genom Lower Strip till gömstället.

UPPDRAG 25 – BANK JOB

Följ kartan för att nå banken och åk sedan norrut genom Koval. Var beredd på vägspärrar och kör på gräset när du kommer genom Upper Strip. Åk till garaget och stäng dörren.

UPPDRAG 26 – STEAL THE AMBULANCE

Här ska du lägga gasen i botten. Du har en förare att rädda (Chase) och en konvoj att ta itu med (Pursuit). Kör in framför ambulansen och tvärbromsa så att de tar skada. När han stannar går du in. Ta med föraren till gömstället och låt honom slicka sina sår.

UPPDRAG 27 – GET JONES TO THE AIRPORT

Kör österut, ännu en gång på gräset för att komma genom Upper Strip. Du måste ta dig genom en andra vägspärr i Koval och sedan en tredje i närheten av flyplatsen.

UPPDRAG 28 – STEAL THE KEYS

Jaga bilen norrut genom Mid Strip (mot 21:a uppdragets startpunkt) och kör rakt in i den vid korsningen.

UPPDRAG 29 – C4 DEAL

Glid norrut och sakta ner om du ser några poliser. Skulle de börja jaga dig, ger du dig ut på motorvägen för att skaka av dig dem. När de är borta saktar du ner och glider vidare.

UPPDRAG 30 – DESTROY THE YARD

Snutarna är överallt nu, så kör försiktigt. Åk under den västgående motorvägen och sväng upp på den. Följ rutten bakom byggnaderna, spring ut, ställ in de tre bomberna och hoppa in i bilen igen.

▶



RIO DE JANEIRO

UPPDRAG 31 – BUS CRUSH

Tiden är knapp. Ta höger ut ur gränden och kör österut. Denna del av vägen är talande för resten av staden – kör slalom genom trafiken, tvärbromsa och lägg sedan gasen i botten. För att spara tid använder du gräset när du kan. Ta bussen på platsen som är utpekad på kartan och kör norrut. Har du problem med att se vägen framför dig kan du bara göra det bättre genom att svänga fram och tillbaka hela tiden. Förbered dig sedan för att verkligen pröva dina körkunskaper, då du åker åt fel håll uppför en enkelriktad gata i Santa Teresa och håller utkik efter en liten gränd (finns på kartan) som du kan köra söderut på. När du kommer till gårdsplanen krossar du allt i sikte tills pilarna försvinner, dumpar bussen och tar en bil. Vasquez män kommer att försöka stoppa dig medan du kör i rätt riktning ner för en enkelriktad gata, men när du kommit till garaget vid 33 har du klarat dig.



UPPDRAG 32 – STEAL THE COP CAR

Ta så många kurvor du kan för att komma till polisstationen och stjäla bilen. Kör snabbt norrut och se till att passera vägspärren i tunneln. Och även om du har poliser efter dig måste du stanna vid hörnet i Cosme Veho (nära 38 på kartan). Sluta vid 33.

UPPDRAG 33 – CAINE'S CASH

Jaga limousinen och kör in framför den med din siren tjutande. Kör sedan till Praca de Bandeira för att ta pengarna. Byt bilar (välj någon lite starkare) och kör tillbaka samma väg till garaget vid 33.

UPPDRAG 34 – SAVE JONES

Förstör den där gröna bilen. Han är nästan lika hal som Lenny så samla alla dina resurser och krossa kofångare! Det hela kommer antagligen ta slut nära Copacabana Beach.

UPPDRAG 35 – BOAT JUMP

Detta är inget lätt uppdrag, så var beredd på en hel del action. Sakta ner vid guppet för att låta snutarna köra förbi när du lämnar Urca. Förbered dig på de stora jakterna och vägspärrarna på vägen till hamnen. Ställ in bomberna på båten och njut av explosionerna.



UPPDRAG 36 – JONES IN TROUBLE (AGAIN)

Kör tillbaka och skaffa dig en snabbare bil på en gång. Följ vägen runt Radrigo. Kör längs motorvägen, sväng av vid Cosme Veho och åk ner till 37, utan att köra in i träden. Hoppa ut och spring till stugan.

UPPDRAG 37 – CHASE THE GUNMAN

Den svåraste jakten hittills. Hoppa in i den första bilen, kör av vägen ett par gånger och försök igen. Han är en utomordentlig förare så du måste bli bättre.

UPPDRAG 38 – GET TO JERICHO

Följ samma rutt som i 31, undvik det mycket större polispådraget, tills du når platsen på kartan som är märkt "buss". Följ sedan den svarta rutten med hjälp av stranden på Copacabana.

UPPDRAG 39 – LENNY IS ESCAPING

Att hålla helikoptern inom synhåll är extremt svårt om du bara koncentrerar dig på det. Det är bäst att inte försöka följa den – du krockar för mycket, såvida du inte är en extremt duktig förare – utan istället köra rutten på kartan så snabbt du kan. När du kommit förbi rampen svänger du vänster och ner på stranden för att undvika gangstrarnas bilar. Och fortsätt att hålla dig borta från helikoptern om du kan. Detta borde hjälpa dig spara tid för de där oundvikliga händelserna.



34
36
Lebion
Lagoe Radrigo
BIL
Ipaceme
39
Copacabana

LEDTRÅDAR

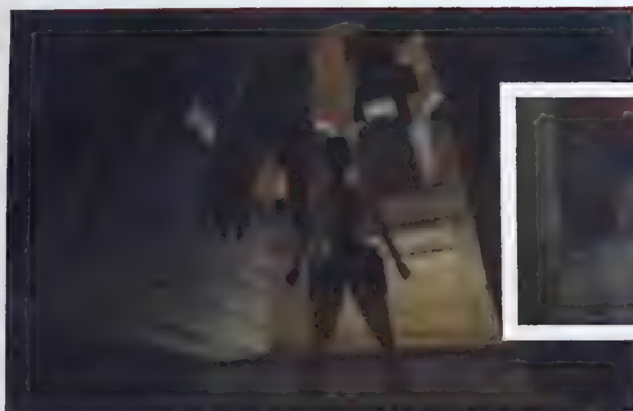
START	VÄG
31	
32	....
33	....
34	Se text
35	....
36	....
37	Se text
38	....
39	....

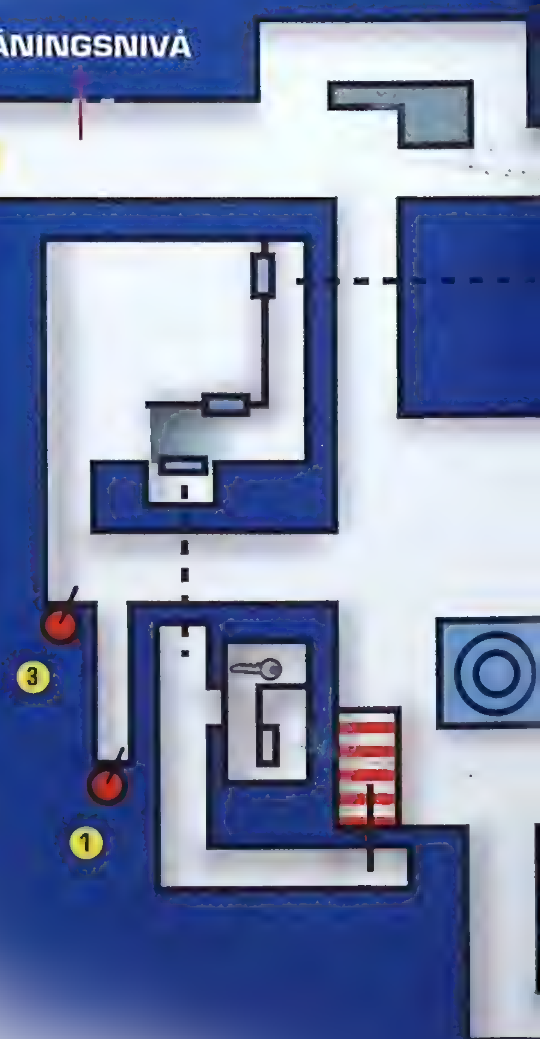

RIO DE JANEIRO
MÅL
31
38
Cosme Veho
Courtyard
Praca de Bandeira
37
Santa Teresa
Botafogio
Centrum
32
BUSS
35
rca
Hamn
33
Flamengo
N

FRÅN ROMS GATOR TILL ÄVENTYR I U-BÅTAR. FÖLJ VÅR STORA GUIDE ÖVER DE TVÅ FÖRSTA SEKTIONERNA I *TOMB RAIDER CHRONICLES*. OCH REDAN NÄSTA MÅNAD KOMMER VI MED RESTEN AV LARAS UPPTÅG, SÅ FORTSÄTT LÄSA.

Tomb Raider Chronicles DEL 1

BANA 1: THE PHILOSOPHER'S STONE





ROMS GATOR

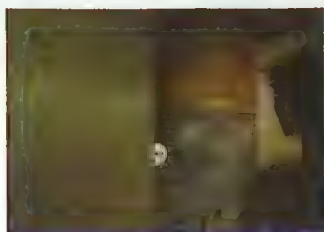
● Strunta i dörren till området bakom scenen (såvida du inte vill träna) och gå till fontänområdet på höger sida. Skjut hunden och dra spaken (Lever) till höger (1) för att stänga av fontänen och gå sedan tillbaka till början. Gå rakt fram tills du når den vita tegelstensväggen och tryck in omkopplaren under mossan till vänster (2) (fladdermössen kommer att flyga iväg). Hoppa upp på stenblocket, ta medicinlådan och gå till fönstren som ser ut att kunna krossas. Notera det tredje fönstret och gå ner för trapporna för att skjuta hunden och öppna gallret vid den första omkopplaren (3). Öppna dörren, på vägen till det tredje fönstret. Hoppa över och gå till vänster efter nyckeln. Gå sedan upp och hoppa över till det röd- och vitrandiga taket med raketer för att skjuta hunden nedanför och använd nyckeln för att öppna porten.

● Skjut på Larson (vid linan) för att skrämma iväg honom, ta medicinlådan (till höger) och korsa gårdsplanen. Den första gårdsnyckeln är på din vänstra sida. Fortsätt upp för sluttningen för att skjuta igen. Använd repet, hoppa ner och dra i spaken (4) för att öppna porten som leder till fontänen. Ta till vänster förbi det lilla rummet med ammunition och en låst port. Gå ner för trapporna till revolvern och sedan upp för sluttningen för att öppna dörren till rummet där tunnorna förvaras. Kombinera lasersiktet med revolvern för att skjuta bort låset för den andra gårdsnyckeln. Gå tillbaka och till vänster för att öppna gårdsporten.

● På gården går du runt till baksidan av astrologigången och går ut och upp för sluttningen för att osäkra klockan. Hitta ett till lasersikte och mer ammunition på gatorna vid pelarna och de låsta dörrarna. Använd förstapersonssikte för att skjuta klockan och därmed öppna den vänstra dörren. (Klättra på muren över gården för att nå tornet och ta ammunition och en medicinlåda). Gå genom dörren, hoppa över gapet och ändra på omkopplaren (5) för att öppna kyrkans mittersta dörr.

● I kyrkan tar du till vänster mot spaken som gör fågelstatyn vit (6), undersöker den för att svinga murbräckan och öppna dörren till nästa korppassage (Raven Passage). Leta under murbräckan efter nästa spak (7). Undersök den andra duvan för att öppna den nedre kyrkporten. Ta nyckeln och bli tillfångatagen.









LASERSIKTE

REVOLVER

KLOCKA & LASERSIKTE

NYCKEL

- Sirenkontroller
- Cykel
- Spak (Lever)
- Nyckel
- Nyckelhål
- Fönster
- Gårdsnyckel
- Saturnussymbol
- Lina (Tight Rope)

TRAJAN'S MARKETS

● Skjut lådan i rummet på din vänstra sida, ta upp kofoten och gå in i rummet på din högra sida där det finns ett lasersikte (1). Använd kofoten på den räfflade järndörren på din högra sida och skjut lådan för att få en medicinlåda innan du klättrar upp på byggnadsställningen för att nå kedjegången och medicinlådan i ett burspråk. Vackla fram på de upphöjda gångarna, gå ner för att se kuggsystemet och plocka upp ammunitionen och raketerna nedanför. Hoppa ner till området med kuggarna, klättra upp för stegen precis förbi skivportalen (Disc Portal) till vänster och gå till vänster för att dra i repet två gånger så att kuggarna utplaceras. Sedan går du till höger för att aktivera mekanismen som öppnar skivportalen. Detta kan variera lite men när de väl kommer på plats märker du att lönndörren på andra sidan gårdsplanen är öppen och du kan då ta en hemlighet och lite ammunition. Gå in i skivalkoven (Disc Alcove) och sno ett guldmynt från väggen (2) med hjälp av kofoten (och håll utkik efter råttor). Samla bitar i rummet med centurionstatyn och använd myntet. Gå till den nyligen öppnade dörren till vänster i början.

● Gå genom vattnet och upp ur det för att stoppa monstret genom att skjuta dess ögon med lasersikte (använd L1 för att zooma). Du får en Marssymbol och lite ammunition. I maskinrummet hoppar du upp på byggnadsställningen och tar en hemlighet innan du går tillbaka till monsterrummet för att öppna lönndörren. Simma genom vattengången för att bända upp handtaget till ventilen (3). Gå tillbaka till maskinrummet och stäng av fläkten vid vattengångens bas. Gå tillbaka till korsningen och simma ner till botten där en annan passage finns. Gå genom den, ta vänster för att få luft och följ det stora röret. Simma förbi de dubbla fläktarna för att få luft och dra i spaken (4) innan du återvänder för att simma förbi dem. Genom passagen simmar du till toppen för att få geväret. Sedan är det dags att slåss mot centurionstatyn. För att döda honom går du ut ur korridoren och undviker hans attacker, medan du skjuter. Klättra ut genom fönstret (det finns en välbehövd medicinlåda på avsatsen på din vänstra sida), simma efter nästa nyckel (Venus) och kom sedan ut för att möta Larson igen. Skjut honom och hans hybridhuvuden och använd sidohopp för att undvika hans skott. Ta allt som ligger på gården och sätt nycklarna i deras respektive hål. Rakt framför dig får du syn på Philosopher's Stone, men tyvärr är det inte den riktiga. Ramla ner till nästa nivå.



NYCKEL

- Utlösare
- Effekt
- Spak
- Nyckel
- Nyckelhål
- Stege
- Marssymbol
- Guldmynt
- Ädelsten (Gem Stone)
- Plats för ädelsten (Gem Stone Slot)
- Lina
- Hemlighet (Secret)





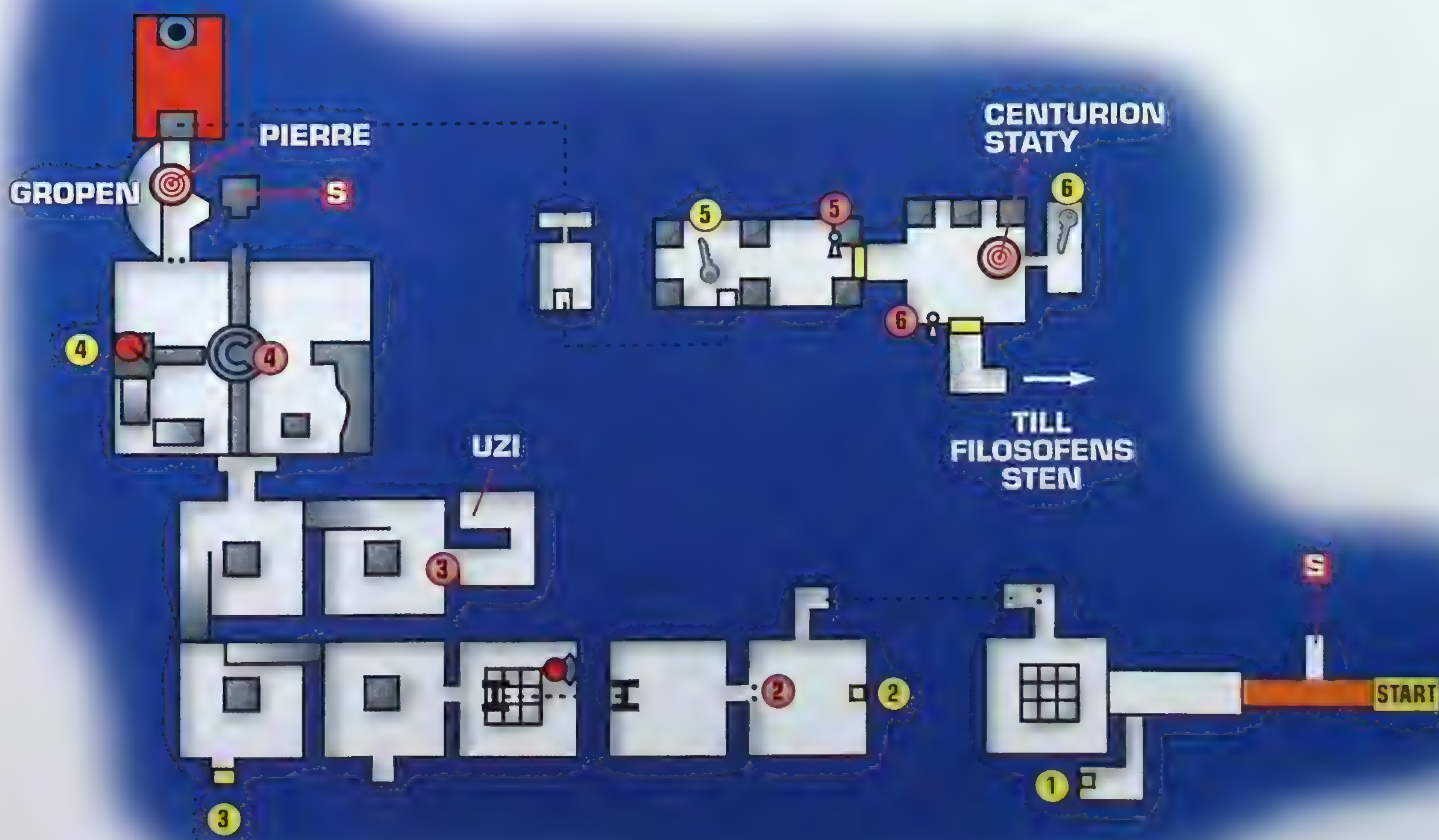
NYCKEL

- Utlösare
- Effekt
- Spak
- Nyckel
- Nyckelhål
- Stege
- Ädelsten
- Ädelstenshål
- Hemlighet

THE COLOSSEUM

● Från startpunkten går du framåt och trycker in ringen i en sten på din högra sida (och tar en hemlighet). Medan stenarna faller under dig hoppar du framåt till rummet med ett lejon under. Vänd dig om för att se var du skulle fallit och ramla ner över kanten. Ta tag och skaka för att dra dig in i kryppassagen och ramla ner i det lilla rummet. Tryck på knappen (1) och gå sedan tillbaka samma väg för att hitta en öppen dörr. Glid ner, döda lejonet, tryck på knappen (2) och döda ett annat lejon innan du klättrar upp på stegen. Ta ädelstenen, spring in i nästa rum och döda gladiatorn. Ta medicinlådan på din vänstra sida och gå upp för sluttningen för att döda ytterligare en gladiator. Tryck på knappen (3), ta godsakerna, gå upp för sluttningen och notera hallen på din vänstra sida. Döda lejonet och gladiatorn och ta dig till återvändsgränden för att få en Uzi och en medicinlåda. Gå tillbaka till hallen du såg tidigare och exponera ädelstenen genom att dra i kedjan tre gånger (4) och ta dig sedan tillbaka upp genom att använda plattformen mittemot, under den bestämda tiden. Vänd dig mot mitten, dra och gå i sidled till vänster och sedan framåt för att ramla ner. Spring och hoppa två gånger för att få hörnstenen.

● Kombinera ädelstenarna och gå ut ur rummet mittemot dörren för att ramla genom golvfällan och möta Pierre. Gå tillbaka till pusselkammaren (och ta en hemlighet). Gå sedan upp till ädelstensrummet (spara där) och använd ädelstenen för att se golvet ramla bort. Fly genom att rulla bort och vända dig åt det motsatta hållet och göra ett springhopp till den enda säkra golvrutan. Gör ett springhopp tillbaka mot ädelstenen och ramla ner för att vingla till vänster sida av utgången. Klättra in i Colosseum och skjut gladiatorn och lejonet med din Uzi för att få nyckeln (5). Använd den för att öppna de stora dörrarna och göra centurionstatyn mindre. Ta nyckeln precis framför dig (6) och öppna dörren till höger. Glid ner till lavakammaren och använd kofoten för att ta Philosopher's Stone. Använd den närliggande plattformen för att nå ett sista hemligt område i denna sektion.



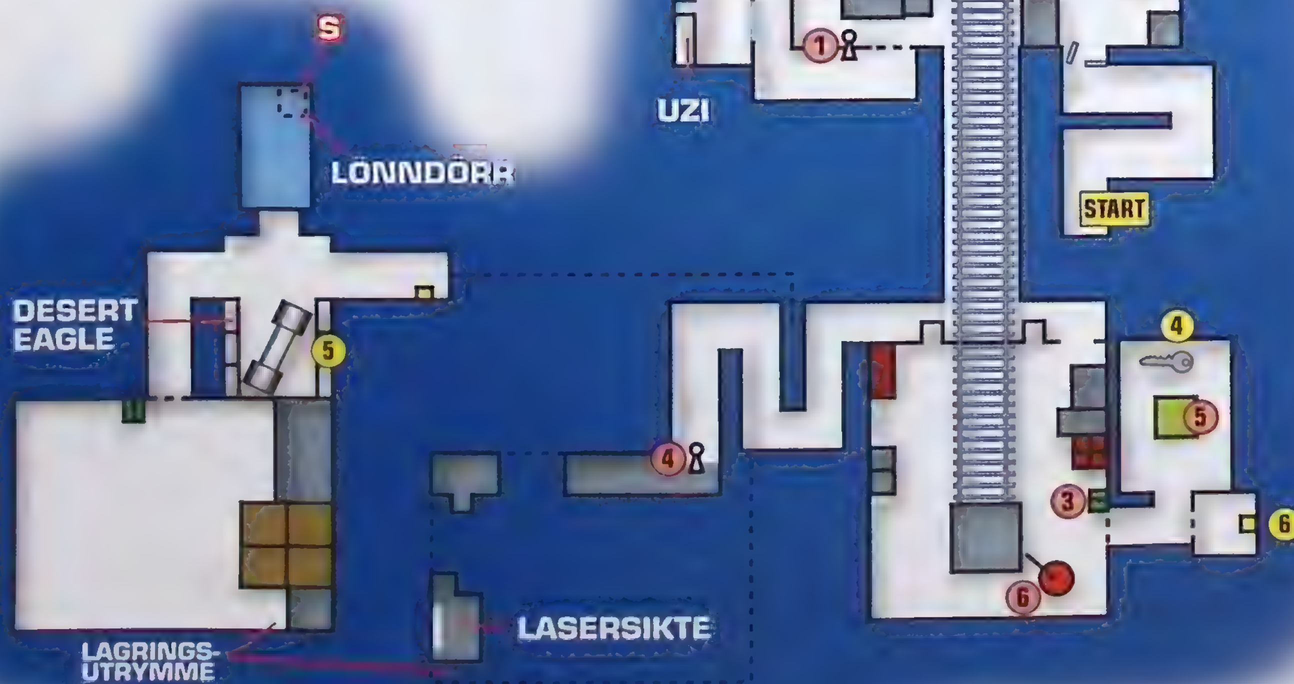
BANA 2: THE SPEAR OF DESTINY

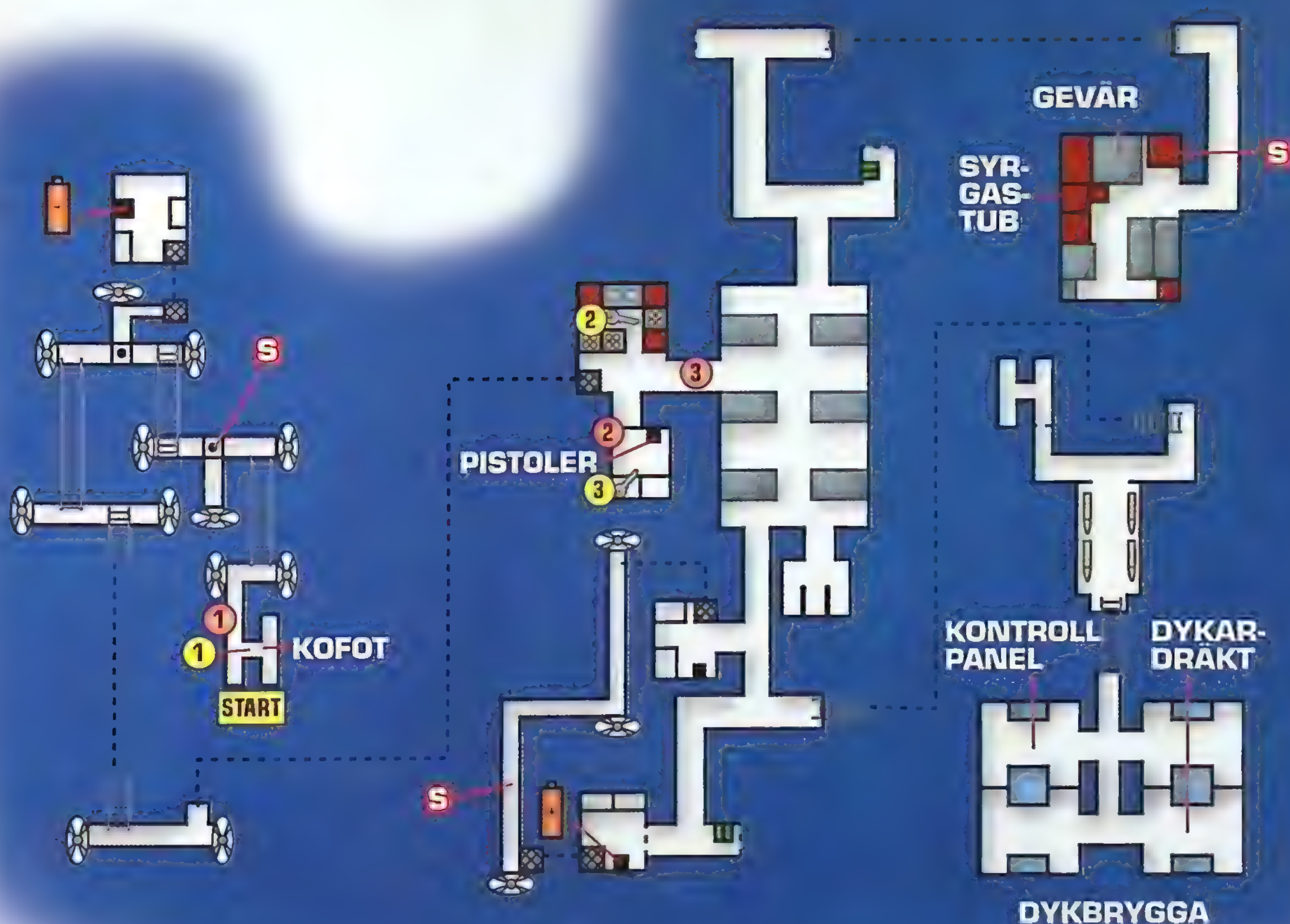
RUSSIAN BASE

● I förrådsområdet undviker du hissen genom att hela tiden röra dig och vila nära väggarna. Hitta metallskåpet med silvernyckeln (1) och använd den för att öppna dörren mittemot. Skjut de två skurkarna genom glaset och ta passerkortet (Swipe Card) (2). Ta en Uzi från skåpet innan du går tillbaka till förrådsområdet och använder ditt passerkort för att öppna dörren mittemot. Skjut hunden och ventilen för att få en hemlighet. Använd passerkortet på nästa dörr till vänster, gå ner för trapporna (spara där), ta dig fram mellan lådorna och undvik hissen innan du tar dödlig revansch på dess operatör. Sök igenom skåpen och ta dig fram genom den nya öppningen. Skjut två personer och ta till vänster utomhus. Använd passerkortet på dörrarna på din vänstra sida (3) och gå in i Transformer Room där du kan ta en nyckel (4). Notera den saknade stubinen (Fuse) och gå tillbaka in. Gå uppför trapporna på din högra sida, lås upp dörren och tjuvlyssna på amiralens konversation. Hoppa åt höger (ta ammunition och ett lasersikte) och ramla ner på gården för att öppna ännu en dörr med passerkortet. Gå in i rummet med skåpen, skjut hunden och sök igenom skåpen efter stubinen, ammunition, en medicinlåda och Desert Eagle (5). Öppna lönndörren i duschen för att simma till en ledtråd. När du är tillbaka på utsidan öppnar du dörren, går tillbaks till hisspassagen (Hoist Passage) och Transformer Room. Döda två krypskyttar ovanför gården och sätt i stubinen. Döda hunden, gå genom den öppna dörren och ut. Använd lådor för att hoppa till u-båten (6).









NYCKEL

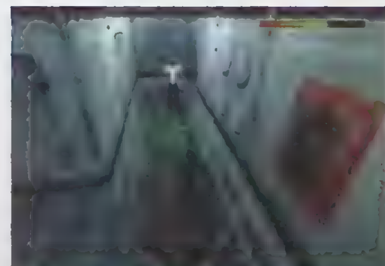
- Utlösare
- Effekt
- Spak
- Nyckel
- Nyckelhål
- Passerkort (Swipe Card)
- Hål för passerkort (Swipe Slot)
- Knapp
- Stubin (Fuse)
- Batterier
- Hemlighet

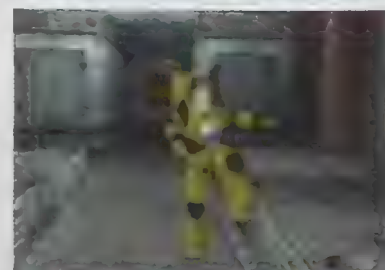
THE SUBMARINE

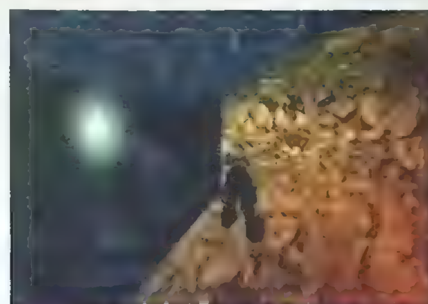
● Leta i hytten efter en kofot på väggen [1] och bänd upp ventilen. Kryp och klättra genom ventilationssystemet och ta hemligheten på botten av den blå, blinkande lufttrumman. Gå till korsningen där ledningar hänger över en trasig lufttrumma. Håll dig undan och gå till höger, öppna ventilen, ta batteriet och medicinlådan och klättra sedan uppför nästa stege. Observera amiralens och Sergeis konversation.

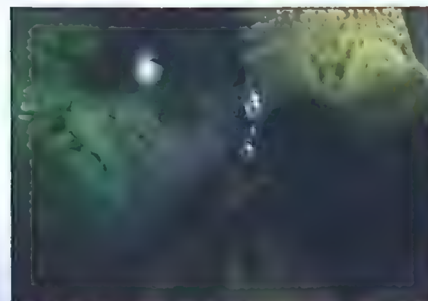
● Öppna gallret, hoppa ner i köket, smyg upp (använd) bakom kocken och knocka honom med kofoten. Ta nyckeln [2] och länsa förrådet för att hitta dina pistoler och köksnyckeln [3]. Skjut tre snubbar i mässen, gå till vänster, skjut en sjöman och öppna den högra dörren för att nå stegen som tar dig till förrådsområdet. Döda två snubbar, ta geväret och klättra upp på lådorna för att ta en syrgastub och en medicinlåda. Leta i den trasiga lådan efter en hemlighet.

● Gå tillbaka till mässen och dörren längst till höger. Gå in i rummet och ta dig ut genom takventilen. Kryp genom ventilationssystemet (det finns en hemlighet i den andra uppåtstående lufttrumman) och öppna det andra gallret på våningen. Ramla ner i nästa förråd och döda snubben. Ta ett till batteri från skåpet och följ korridoren till lufttrumman (om du kommer till mässen går du tillbaka och till vänster). Hoppa ner i lufttrumman, skjut ännu en snubbe och notera dörren till vänster. Fortsätt, plocka upp ammunition och en medicinlåda. Gå tillbaka till dörren, gå in och förbi torpederna och döda ryssen. Klättra upp för stegen, gå runt i rummen och döda dykare och ta kontrollpanelen. Kombinera batterier, kontrollpanel och syrgastub i rummet längst till vänster (öppna dykarväskan) och använd dem sedan med dykardräkten.









SPJUTET

S

START

KEY

Små u-båtar (Mini-subs)

S Hemlighet

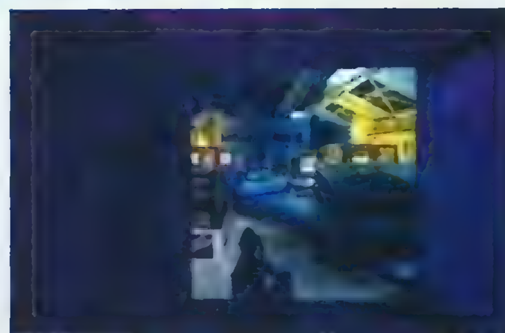
DEEPSEA DIVE:

● När du hör den lilla u-båten avfyra sin torped placerar du ut dina Chaff Flares (■). Ta till höger första gången vägen delar sig för att få en hemlighet, gå sedan till vänster och dyk ner i det rostiga hålet på havsbotten för att ta ett spjut bakom gallret. Du kommer ha begränsad luft kvar på vägen tillbaka till u-båten, så se till att inte slå i någon sten om du inte vill att Lara ska få panik.



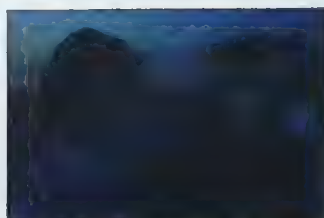






NYCKEL

- Utlösare
- Effekt
- Spak
- Nyckel
- Nyckelhål
- Swipe Card
- Hål för Swipe Card
- Ledningar (Live Wire)
- Nitro- och Oxy-behållare (Nitro-oxy Canisters)
- Hemlighet





SINKING SUBMARINE

● Nu när spjutets destruktiva kraft frigjorts måste du fly från u-båten. Vänd om och klättra nerför stegen. Spring sedan genom torpedområdet, skjut ett par skurkar och ta deras ammunition. Gå upp för stegen och längs med den glödande korridoren – håll dig nära väggarna och hoppa. Gå in i det mittersta rummet och leta efter en Uzi på hyllorna. Fortsätt till mässen. Undvik det elektriska vattnet på golvet genom att hoppa på borden (utan att slå i Laras huvud) och gå ut på långsidan vid den läskiga kabeln. Skjut snubben för att få hans kort (1) och gå tillbaka genom mässen och korridoren. Ta till höger och sedan vänster till dörren för passerkortet.

● Klättra upp för stegen (undvik alla elektriska vattenfyllda områden) och fortsätt till bryggan. Öppna dörren för att inleda en filmsekvens när du möter amiralen (2). Använd nyckeln för att flytta gallret ovanför och klättra in i ventilationssystemet. Kryp fram och öppna gallret, hoppa ner för att stänga av starkströmmen genom att hoppa för att ta tag i spaken (3). Gå tillbaka vägen du kom genom ventilationen och in i de tidigare elektriska områdena. Efter det första rummet (du får en Nitrobehållare, Desert Eagle, ammunition och medicinlådor) klättrar du ner, går till vänster och använder silvernyckeln för att länsa skåpen i konferensrummet (ta medicinlåda och Oxy-behållare). Gå tillbaka genom korridoren och döda två sjömän. Plocka upp nyckeln de tappar och ta hemligheten i köket. För att avsluta går du tillbaka till amiralen och använder dina behållare i Escape Pod. ■

NÄSTA MÅNAD: DE SISTA TVÅ BANORNA





MOTO GP.
ONLY FOR THE ADDICTED.

namco

now on PlayStation.2

MÅNADENS CD

DENNA MÅNAD ÄR DET DU SOM RÄDDAR VÄRLDEN!



Trogna läsare har knappast kunnat undgå att vi på Svenska PlayStation-Magasinet tycker att *C-12: Final Resistance* är ett riktigt bra spel. På denna månads CD får du chansen att ikläda dig löjtnant Vaughans uniform och prova på att spöa rymdgubbar innan du rusar iväg till din lokale spelhandlare.

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN
ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?
Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".

C-12: Final Resistance

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Action
DEMOTYP	Spelbar

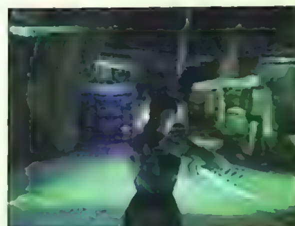
Ni som läste förra numret vet vad det handlar om: jorden och mänskligheten styrs av utomjordingar som är allt annat än trevliga och gemytliga. För att rädda situationen behövs ett mirakel, och det miraklet heter löjtnant Vaughan. Hälften människa, hälften maskin och helt inne på att skövla elaka rymdgubbar.

Kontroller

- ←→↓↑ Bestämmer åt vilket håll du ska
- ◎ Använd huvudvapnet
- △ Använd det sekundära vapnet
- ⊗ Actionknapp
- ⊗ Sköld
- L1 Byt vapen
- R1 Lås siktet på fienden

Övriga inslag
Fullversionen av spelet innehåller en hel drös med olika uppdrag för löjtnanten. Du kan här spela i förstapersonsvy och använda en saftig vapenarsenal.

Ytterligare information
Se vår stora recension i PSM 41.







Det handlar inte uteslutande om att slakta aliens. För att det inte ska bli för simpelt så har man satt till att du får använda skallen ibland också.







PÅ SKIVAN EURO CD 70

Libero Grande International





Om du råkar välja fel spelare så blir ditt liv som fotbollsproffs tråkigt som attan.



■ UTGIVARE:	SCEE
■ GENRE:	Fotboll
■ DEMOTYP	Spelbar

Alla fotbollsintresserade gamers har väl drömt om det där fotbollslivet där man får chansen att spela med favoritspelaren Beckham eller kanske Figo, den lille spillevinken. I *Libero Grande* är grundidén just den att man ska få lira med sina största favoriter inom sporten. Ett hett tips är att du väljer att spela som mittfältare. Allt blir så mycket roligare då...

■ Kontroller

△	Långt skott/passa till mig
□	Bollkontroll/passa till mig
○	Vanligt skott/crossboll/beordra skott
⊗	Passa/passa till mig (lågt)
R1	Springa snabbt
L1	Strategi
R2	Titta höger
L2	Titta vänster

■ Övriga inslag

Om du blir sugen på att köpa spelet ute i butiken så kan du se fram emot tonvis av olika spelsätt och internationella lag.

■ Ytterligare information

Ta en titt på vår recension i *PSM 41*.

Video Galleriet

TA EN TITT PÅ VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE FÖR PLAYSTATION MED VÅRA ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS SPEL.

The Simpsons Wrestling



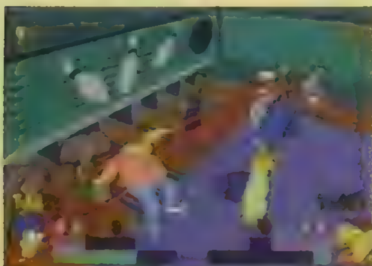


■ UTGIVARE:	Fox Interactive
■ GENRE:	Wrestling
■ DEMOTYP	Video

Simpsons på TV är ungefär det roligaste som finns och något som man längtar till varje vecka. Det är alltså inte så konstigt att vi har väntat med växande spänning på att få spela som Homer, Marge, Bart och Lisa på PlayStation. I Champion of Springfield får man slåss mot de flesta som vi känner igen från TV-serien. Vad som är riktigt kul är att skådespelarna som ger karaktärerna röster i serien, även har ställt upp på att ge spelkaraktärerna personlighet och därför känner vi igen varenda en av dem. I vår video får ni en försmak av hur spelet ser ut, och på sidan 38 kan ni även läsa mer om hur det är att spela spelet.

Dags för planeten Jorden att slå tillbaka mot utomjordingarna.







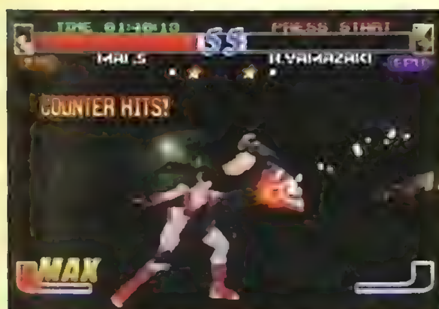


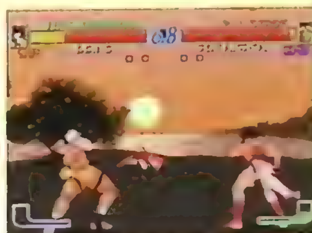
Fatal Fury Wild Ambition

UTGIVARE:	JVC
GENRE:	Beat 'em up
DEMOTYP	Video

SNK har utvecklat det här spelet som verkar vilja lätta upp den våldsamma genren med mer lättsamt återgivna karaktärer. Det är animé och japanska figurer för hela slanten och man kan se att inspirationen kommer från spel som *Street Fighter* med 14 tvådimensionella karaktärer att arbeta sig igenom. Alla karaktärer har sin egen personliga stil och sina egna specialiteter och om du lyckas få en power up à la Fatal Fury, så blir det en attack som få överlever.

Ett bra beat ém up kräver ju mer än bara många karaktärer och schyssta attacker, det måste nämligen finnas en sorts handling för att man ska orka fortsätta spela. I *Fatal Fury* försöker bröderna Andy och Terry hämnas på sin faders mördare. Spännande värre.





Kolla in SNK:s senaste satsning *Fatal Fury*.



Samurai Showdown: Warriors Revenge

UTGIVARE:	JVC
GENRE:	Beat 'em up
DEMOTYP	Video

Detta spel är inte helt olikt SNK:s andra Beat ém up-spel *Fatal Fury*. Här behöver du dock använda lite stil och finess om du ska klara dig genom spelet med livet i behåll. Med mer taktiskt tänkande blir *Samurai Showdown* en bra utmaning, och ni som tror att det går att banka ner fienden utan att ha minsta strategi uttänkt, tar helt fel. Det krävs viss precision och en stor dos tajming om man inte ska bli köttmos så fort man ger sig in i striderna.

Bakgrunderna och specialattackerna är kanske inte det snyggaste man sett, men de fungerar trots skönhetsmissarna. Ta nu en titt på vår videosnutt.





***Samurai Showdown*:s strider är väl genomtänkta och väldigt precisa i sitt utförande, och trots de små skönhetsfelen (som de vidriga rosa shortsen) så fungerar det bra.**



California Watersports

UTGIVARE:	Midas Interactive
GENRE:	Surfsimulator
DEMOTYP	Video

Klarblått vatten, strålande solsken och coola brädor... aaahhh, kan det bli bättre? Låt fantasin skena iväg i vår videodemo *California Watersports* som utspelar sig i, hör och häpna, Kalifornien. Här kan du kolla in de fyra olika spelsätten vindsurfing, surfing, Bodyboard och jet ski. Man kan antingen laja runt eller också ta spelet på blodigt allvar och verkligen träna stenhårt. Kontrollerna är inte alltför komplicerade så du kommer igång relativt snart. Du slipper alltså spendera merparten av tiden med att spotta ut salt havsvatten. För en mer utförlig recension, kolla PSM 41!





Om du tröttnar på att surfa så kan du ju alltid ta en tur med din jet ski.

Panzer Front

■ UTGIVARE: JVC
■ GENRE: Stridsvagnssimulator
■ DEMOTYP Video







Att fara omkring i en stridsvagn kanske inte låter så himskans upphetsande, men faktum är att det är skojigare än man kan tro. I *Panzer Front* får du bevisa vilken ypperligt skicklig strateg du är, och skjutandet kommer snarare i andra hand. Det är inte så att man inte använder några vapen alls, men huvudsakligen går spelet alltså ut på att du ska tänka, och inte bara åt dig själv, utan åt hela truppen. Du väljer mellan ett tjugotal olika fordon och du har en hel del uppdrag att slutföra innan du kan lämna slagfältet med gott samvete. En recension utlovas å det snaraste.

I *Panzer Font* gör du också en tidsresa så att du hamnar mitt i andra världskriget. Dags att ta itu med nazisterna en gång för alla.

Rugrats In Paris: The Movie

■ UTGIVARE: THQ
■ GENRE: Plattform
■ DEMOTYP Video



De är tillbaka för tredje gången på PlayStation. De tidigare titlarna *Rugrats* och *Rugrats Studio Tour* är inte helt olika denna nya utgåva om de små bebisarna som denna gång beger sig ut på Paris gator. Spelet är baserat på den senaste filmen med samma namn, och i fullversionen av spelet är det din uppgift att ta med de små odjuren till Euro Reptarland. Du spelar som en av småttingarna genom 16 banor på Reptarland och i romantikens huvudstad Paris.

Recension av *Rugrats in Paris: The Movie* kan du läsa inom kort här i *PSM*.

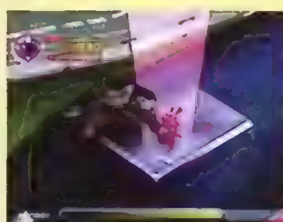
De ytterst unga terroristerna är tillbaka på PlayStation och de bjuder på ett plattformsäventyr som heter duga.

Power Rangers Lightspeed Rescue

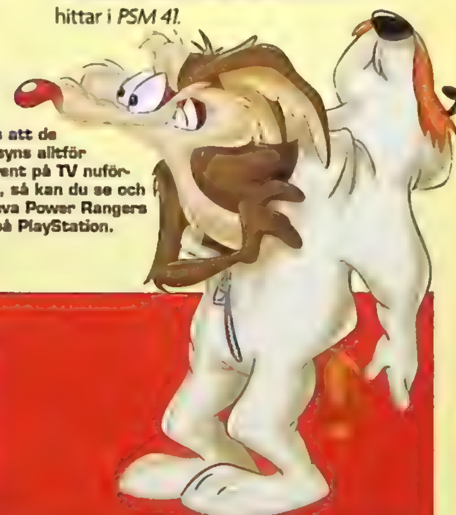
■ UTGIVARE: THQ
■ GENRE: Arkadspel
■ DEMOTYP Video

Vi har lärt känna dem via TV och deras främsta kännetecken måste vara de färgglada dräkterna som sitter tajtare än en för liten dykardräkt. Här får vi följa med gänget när de slår sig fram genom ett arkadäventyr som sträcker sig över fem olika banor. Uppgiften är, föga förvånande att slå ner alla fiender och lösa olika problem.

Om du gillar det du ser i vår demo så är det bara att masa sig iväg till butiken och köpa spelet, men innan dess måste du säklart läsa recensionen som du hittar i *PSM 41*.



Trots att de inte syns alltför frekvent på TV nuförtiden, så kan du se och uppleva Power Rangers här på PlayStation.



NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA [MED RESERVATION FÖR ÄNDRINGAR]

INNEHÅLLER:


Sheep, Dog 'N' Wolf.


Pipe Mania 3D.


Alone in the Dark IV.


Black & White.

VINN WALKIE-TALKIE



Distributören Bergsala har inte bara spel i sortimentet, nu satsar de även på walkie-talkies. Vi har ett par Cobra MT 110 som du har chansen att vinna.

Walkie-talkien har tre kilometers räckvidd, åtta kanaler och en belyst LCD-display. Den har inga samtalskostnader och drivs med fyra stycken AAA-batterier.

1:A PRIS: CobraMT 110

Här kommer den inledande frågan:

VILKEN AV FÖLJANDE SPELHJÄLTAR ÄR KÄND FÖR ATT ALLTID KOMMUNICERA MED SINA MEDHJÄLPARE VIA RADIO?

1. SOLID SNAKE
2. LARA CROFT
3. CRASH BANDICOOT

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på 0939-117 11 11 (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 7/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i juli. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

Samtalet kostar 4:55 kr/minut.
Koppla, Box 4458, 203 15 Malmo, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon)

GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, 2, 3, 4 & 5 – SLUTSÅLDA!

PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World

PSM 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 & 20 – SLUTSÅLDA!

PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx

PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 '99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football

PSM 23, 24, 25 & 26 – SLUTSÅLDA!

PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ

PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia

PSM 29 • På skivan: Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing

PSM 30 • På skivan: UEFA Champions League, Everybody's Golf 2, MediEvil 2, Urban Chaos, WWF Smackdown, WTC World Touring Cars, Colin McRaey Rally 2.0, Muppet Race Mania, Spider-Man, Star Ixiom

PSM 31 • På skivan: Tony Hawk's 2, Euro 2000, Muppet Racemania, World Championship Snooker, Star Ixiom, In Cold Blood, Hogs Of War, Star Ocean: the Second Story, Silent Bomber, Vampire Hunter D

PSM 32 – SLUTSÅLD!

PSM 33 • På skivan: Vib Ribbon, Silent Bomber, Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Moho, Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point, Titan A.E.

PSM 34, 35 & 36 – SLUTSÅLDA!

PSM 37 • På skivan: Crash Bash, Spyro: Year Of The Dragon, Mike Tyson Boxing, Toca World Touring Cars, Jungle Book Groove Party, This Is Football 2, The World Is Not Enough, Muppet Monster Adventure, Koudelka, Mat Hoffman's Pro BMX, Monster Rancher

PSM 38 • På skivan: UEFA Champions League Season 2000/2001, MTV Sports Pure Ride, Who Wants to be a Millionaire?, Alex Ferguson's Player Manager 2001, The Mummy, WWF Smackdown 2, Smurf 3-2-1, Sheep, Moto Racer World Tour

PSM 39 • På skivan: Chicken Run, Time Crisis: Project Titan, Bugs And Taz: Time Busters, Asterix, Frogger, Cricket 2000, Ms Pac-Man, Re-Volt 2, Tomb Raider Chronicles, Spyro Year of the Dragon

PSM 40 • På skivan: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, Who Wants To Be A Millionaire?, Legend Of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater, Spyro: Year of the Dragon, Ready 2 Rumble: Round 2, WDL: War Jets, Warriors of Might And Magic

PSM 41 • På skivan: Batman Of The Future, Muppet Monster Adventure, C-12, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes, Kejsarens nya stil, ISS Pro Evolution 2, Ready 2 Rumble: Round 2, Burstrick



HUR GÖR JAG?

Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även beställa per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop OBS! Frakt-och expeditionsavgift tillkommer med 40 kronor. Betalningsvillkor 20 dagar netto.

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

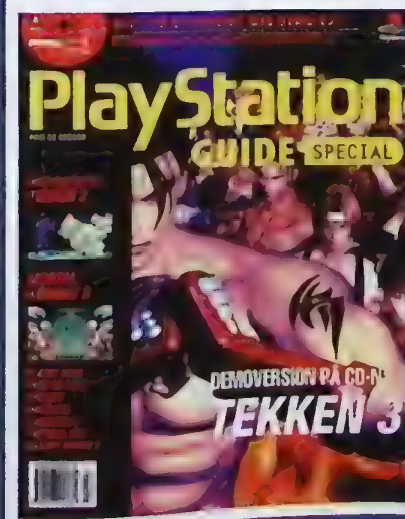
I guiderna hittar du användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. De är 100 sidor tjocka och kostar 49 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3 & 4 – SLUTSÅLDA!

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-CD medföljer)
Beat ´em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing



49 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 44 KR/ST

ANGE PSM ELLER GUIDE

NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
					SUMMA:

Ev företag ....

Namn ....

Adress ....

Postnr .... Ort ....

Telefon ....

Målsmans underskrift om du är under 18 år

FRANKERAS EJ
PSM
BETALAR
PORTO

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

ALONE IN THE DARK IV

Mardrömmen fortsätter - vi har recensionen

SHEEP, DOG 'N' WOLF

Spelbar demo på skivan!

TIPS

Del två av *Tomb Raider Chronicles*-guiden

NUMMER 6/2001
UTE I JUNI

Nyheter, Recensioner och smygtittar
Komplett PlayStation2-bevakning
Tävlingar med fina priser
Tips och fusk

HEMLEVERANS INOM 24 TIMMAR • 2 ÅRS GARANTI

Vad du behöver veta:
- Över 8.000 produkter i sortimentet
- Över 100.000 nöjda kunder!
- Allt inom spel & DVD
- Landets största begagnat marknad
- Sveriges största spelbutik på Internet & postorder
- Vänta med betalningen? Beställ mot faktura och betala 20 dagar efter leverans!

PS One



Standardpaket
PS-One basenhet inkl. scartkabel, ström-sladd, handkontroll, demo-CD och 2 års garanti. **1299:-**

Värdepaket
Standardpaketet + följande: Superspelet Dino Crisis, Pistolspelet Die Hard Trilogy 2, Actionspelet In Cold Blood, Extra handkontroll Joytech Analogue Plus, Stor häftig Namco Joystick, Minneskort Joytech Standard, Ljuspistolen Joytech Real Arcade Light Gun (jättepistol), 2st förlängningskablar (extra 2m/st) till handkontrollerna. **1999:-**



Digimon World
[Strategi]
Föd upp och träna dina monster inför de kommande kamperna.
Ord.pris 419:- **Gameplay pris 399:-**



Sheep, Dog n' Wolf
[Steal'em up]
Lura hunden och stjäl hans får. Använd list, taktik och tillbehör.
Ord.pris 359:- **Gameplay pris 319:-**



Alone In the Dark 4
[Äventyr]
Dags att återvända till Shadow Island om du törs!
Ord.pris 299:- **Gameplay pris 429:-**

Heta titlar!

C12 Final Resistance	369
Colin McRae Rally 2	399
Darkstone	299
Dave Mirra Freestyle BMX	379
Driver 2	369
Duke Nukem:	
-Land of the Babes	149
Evil Dead: Hail To The King	439
F1 World G P 2000 (Eidos)	449
Fear Effect 2 - Retro Helix	449
Final Fantasy 9	569
Formula 1 2001 (Sony)	369
Harvest Moon	249
Int. Superst Soc Pro Evo 2	349
Legend of Dragoon	419
LMA Manager 2001	419
Matt Hoffman BMX	429
Medal of Honor Undergr	439
Point Blank 3	369
Rogue Spear	329
Rugrats In Paris	299
Simpsons Wrestling	229
Spyro 3 Year of the Dragon	369
Time Crisis 3 Project Titan	449
Tony Hawk Pro Skater 2	399
Ultimate Fighting	
Championship	329
Vanishing Point	379
Warriors of Might & Magic	299
World Is Not Enough, The	439

Platinum

Colin McRae Rally	249
Cool Boarders 3	249
Crash Bandicoot 3	249
Die Hard Trilogy	149
Driver	229
Gran Turismo	249
Grand Theft Auto 2	149
Medal of Honour	229
Metal Gear Solid	229
NHL 2000	149
R4 Ridge Racer 4	249
Spyro 2 Platinum	249
Tekken 3	249
Tomorrow Never Dies	229
V-Rally 2	199

Tillbehör PS One

NYHET!
Skärm LCD 4"
Gör din PSOne mobil och spela närhelst du vill. Coolare kan det inte bli.
Ord.pris 1999:- **Gameplay pris 1699:-**

Köp till batteripack eller laddare för bilen

Batteripack för skärm LCD 4"	599
Billaddare skärm LCD 4"	299

Handkontroller	
Advanced Jolt Controller	199
Airpad	99
Ascii Sphere	149
Analogue Plus	199
Dual Shock original	299
Resident Evil	129
Twin Shock Color	199
Zerotech	299
Joysticks	
Arcade Stick Namco	349
Biogrip Digital	99
Kablar	
El-Cable chip	49
G-Con adapter A/V	49
Laser kabel	99
Link kabel	99
RF-Unit Switch	129
RGB Kabel	99
X-Tender	49
Minneskort	
840 platser 56MB	299
360 platser 24MB	219
120 platser 8MB	199
60 platser 4MB	149
30 platser 2MB	129
15 platser 1MB	99
Original Sony	169
Pistoler	
Blaster Pro	149
Real Arcade Light Gun	269
Sharpshooter	219
Övrigt	
Mus + musmatta, Joytech	169
Multitap Joytech	219
Väska Sony	149
Ratt Jordan Value Ed	299

PlayStation 2



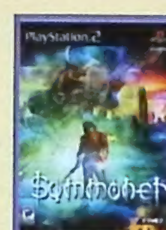
Prissänkt!
- Två års garanti
- Basenhet
- HK Dual Shock 2
- Strömsladd
- AV-kabel

4299:-

PlayStation 2 finns för omgående leverans inom 24 timmar. Glöm inte att du kan titta på DVD-filmer med din PlayStation 2.



Gran Turismo 3
[Racing] Släpps juni
Äntligen! Snart kommer världens bästa bilspel till PlayStation2.
Ord.pris 599:- **Gameplay pris 529:-**



Summoner
[RPG]
Det första riktigt bra rollspelet till PS2! Sök efter 4 magiska ringar.
Ord.pris 649:- **Gameplay pris 529:-**



Red Faction
[Action]
En first-person-shooter som tar actionspelen till nya höjder.
Ord.pris 649:- **Gameplay pris 529:-**



Crazy Taxi
[Racing]
Det galnaste bilspelet till PS2 är äntligen här!
Ord.pris 629:- **Gameplay pris 549:-**

Heta titlar!

18 Wheeler	549
Dynasty Warriors 2	529
FIFA 2001	529
Formula 1 2001 (Sony)	529
Int. Superstar Soccer 2000	529
Kessen	529
Knock Out Kings 2001	529
Moto GP	529
NHL 2001	529
Oni	499
Operation Winback	529
Paris Dakar Rally	549
Quake 3	529
SSX Snowboard Supercross	529
Star Wars Ep 1 Starfighte	499
Tekken Tag Tournament	529
Theme Park World	529
Timesplitters	529
Unreal Tournament	529
Zone of the Enders	529

Tillbehör PS 2

AV kabel Component *Sony*	249
AV kabel original *Sony*	169
DVD fjärrkontroll *Joytech*	169
Hk Analogue Plus 2 *Joytech*	249
Hk Dual Shock 2 *Sony*	299
Minneskort 8 MB *Sony*	369
Multitap Adaptor 2 *Joytech*	269
RF-Unit Switch *Joytech*	169
Ratt Ferrari 360 *Rumble*	599
Super RGB Kabel *Joytech*	99
S-Video kabel original *Sony*	249
Vertikalt Konsollställ	149

Vi har även spel till PC, Dreamcast, Nintendo och DVD-filmer.

Beställ på www.gameplay.se eller ring 054-222 000

Förhandsbeställ idag! — **Den 22 juni kommer den till Sverige...**

GAME BOY ADVANCE™ – världens bästa handhållna spelkonsol







1295:-*

Följande 4 olika modeller kan du välja mellan:
- White • Purple
- Clear Purple • Milky Pink

Att Game Boy är världens populäraste spelkonsol råder det inget tvivel om. Över 100 miljoner enheter har sålts världen över sedan 1989.

Vad har då Game Boy Advance, och varför skall du köpa den av Gameplay?:

- en 32 bitars processor som erbjuder bättre ljud och bättre grafik
- 32 768 färger kan visas på skärmen samtidigt. 511 färger kan visas samtidigt i en spelfigur
- En bred färgskärm, widescreen, på 2,9 tum som är 50% större än på Game Boy Color
- Högre bildresolution som ger mycket skarpare bild
- Multi-spelsaction – nu kan fyra spelare länka ihop sig och spela tillsammans.
- Så gott som all existerande spel till Game Boy och Game Boy Color är kompatibla med Game Boy Advance
- Game Boy Advance har förmågan att agera som handkontroll med mera för den kommande stationära konsolen Nintendo GameCube, som släpps i Europa under våren 2002
- Förboka idag så levererar Gameplay Game Boy Adv till dig på releasedagen – smidigare kan det inte bli.
- Som Sveriges största postorderföretag för TV-spel kommer Gameplay att få många Game Boy Advance men tänk på att boka så tidigt som möjligt då vi inte kan garantera tillgången från Nintendo!

*Releasedatum är satt till den 22 juni 2001 och med ett *riktpris på 1200 – 1500kr. Priset på Game Boy Advance & Game Boy Advance spel är ännu inte satt av Nintendo men vår målsättning är givetvis att du inte kommer få betala mer hos oss än hos ngn annan. Tänk på att priset kan vara satt vid denna tidnings utgivning. För senaste prisinfo besök oss på www.gameplay.se där vi uppdaterar info dagligen.*

Glöm inte att boka spel till din Game Boy Advance också, följande titlar är bekräftade att komma från Nintendo till releasedagen 22 juni:

- **Super Mario Advance**
  – Mario, Luigi och prinsessan Peach är tillbaks!
- **F-Zero: Maximum Velocity**
  – racingspelet F-Zero återuppstår på Game Boy Advance med en unik möjlighet att spela upp till fyra spelare mot varandra med bara en enda spelkassett



- **Kuru Kuru Kururin**
  – pusselspel med mycket action, beroendeframkallande

Andra spel som också beräknas släppas runt release (22 juni) från andra tillverkare än Nintendo:

• Rayman Advance • Tony Hawk's Pro Skater 2 • Ready 2 Rumble: Round 2 • GT Championship • Castlevania

Förbeställ idag på www.gameplay.se eller ring, faxa eller e-maila oss.
Glöm inte att uppge färg samt vilka spel du vill ha.

Dreamcast — **Prissänkt!**

Ett tillfälle du inte får missa!

Vi har fått in ett parti Dreamcastbasar och Dreamcastspel som vi kampanjrear ut till ett oslagbart pris.



NU ENDAST! 1399:-

Kampanj spel:

Ecco the Dolphin	249kr
Metropolis Street Racer	249kr
Quake 3 Arena	249kr
Virtua Athlete	249kr
Dragons Blood	149kr
MDK 2	149kr

Begagnat — *Tjäna pengar på dina gamla spel eller fynda begagnade spel till billiga priser!*

Hur gör jag?

Gå in på www.gameplay.se för att få kompletta listor över alla begagnade spel och tillbehör. Här hittar du även information om hur mycket vi betalar för just dina spel och tillbehör. Vi lämnar ett års garanti på alla begagnade produkter.



Det är enkelt att sälja eller byta spel. Gör så här:

1. Skriv ditt namn, adress, och telefonnummer/e-post i ett brev.
2. Vill du endast sälja spel: Skriv att du vill ha pengar. Vill du byta spel: Skriv vilket/vilka spel du vill byta till.
3. Skicka dina spel till sammans med brevet till: Gameplay begagnat, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad. Glöm ej sätta på rätt mängd frimärken.

Förhandsboka produkter som inte har släppts så levererar vi dig på releasedagen

INTERNETERBJUDANDE

Lägg din order via vår internetsida, www.gameplay.se och få två Daim utan extra kostnad. Erbjudandet gäller hela vårt sortiment av produkter och så långt lagret räcker.

Så här beställer du:

Personlig ordermottagning vardagar mellan 10-18 på tel: 054-222 000
Övrig tid:
Fax: 054-222 022
Internet: www.gameplay.se

Sveriges största webshop för TV & Dataspel



gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Köpinformation
Frakt tillkommer med mellan 68 till 99 kr per sändning. Detta beroende på leveranssätt. Samtliga spel i denna annons är nya och har 2 års garanti. Samtliga priser är inkl.moms. Vi förbehåller rätten för ev prisjusteringar samt feltryck. Outlösta paket debiteras beställaren med 200 kr. Ett paket ligger på posten max 14 dagar innan det skickas i retur. Vi reserverar oss för slutförsäljning, felaktiga uppgifter och allt annat som ligger utanför bolagets kontroll